NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

07/10 • AUSGABE 159 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLAND NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

Wii-HITS IM TEST

Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4
Tournament of Legends
Tiger Woods PGA 2011
u. v. m.

TIPPS & TRICKS + ANALYSE AUF ÜBER 20 SEITEN!

SUPER MARIO GALAXY 2

Alle Welten, Kometenmünzen, Boss-Strategien, Geheimnisse, Einsteiger- und Profi-Tipps!

POKÉMON

Schwarz & Weiß: Die Revolution der Reihe?
PokéPark: Alles zum Pokémon für die Wii

DE BLOB UNDERGROUND

Exklusiv: N-ZONE enthüllt die Fortsetzung des genial-witzigen Wii-Jump&Runs!

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

COMPUTEC MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection STRATO AG

www.bamaward.de

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In der vergangenen Ausgabe präsentierten wir euch bereits den Test zu **Super Mario Galaxy 2**, diesmal haben wir das Rundum-sorglos-Paket zu Nintendos neuestem Mega-Hit im Angebot. In der Analyse fühlen wir dem Ausnahme-Jump&Run noch einmal bis ins letzte Detail auf den Zahn; in unserer gewaltigen Lösung haben wir die besten Tipps & Tricks für euch zusammengestellt. So zeigen wir, wo ihr alle Kometenmünzen findet, wie ihr die Endbosse am cleversten besiegt und welche coolen Geheimnisse in dem Spiel versteckt sind. Anfänger freuen sich über unsere hilfreichen Einsteiger-Tipps, während Profis mit interessanten Hinweisen versorgt werden.

Pokémon-Fans kommen auch in dieser Ausgabe der N-ZONE nicht zu kurz: In einem spannenden Vorschau-Bericht liefern wir brandheiße Informationen zu der **Schwarzen & Weißen Edition** für den DS, deren Europa-Veröffentlichung kürzlich für das Frühjahr 2011 angekündigt wurde. Wer nicht so lange warten möchte und die Sammelmonster zur Abwechslung mal auf der Wii jagen will, dem sei das im nächsten Monat erscheinende **Poké-Park** ans Herz gelegt. Natürlich haben wir auch hierzu alle wichtigen Fakten für euch parat!

Abseits der großen Nintendo-Marken gibt's in diesem Monat wieder eine Menge über vielversprechende und hochkarätige Spiele für die Wii und den DS zu berichten. Beispielsweise enthüllen wir das Comeback des Blobs für die Wii, verraten euch, warum Snowboard-Legende Shaun White in seinem neuesten Wii-Spiel aufs Skateboard umsteigt, und nehmen das erste Lego-Spiel mit Superstar Harry Potter sowie Segas Prügelkracher **Tournament of Legends** unter die Lupe. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

SUPER MARIO GALAXY 2

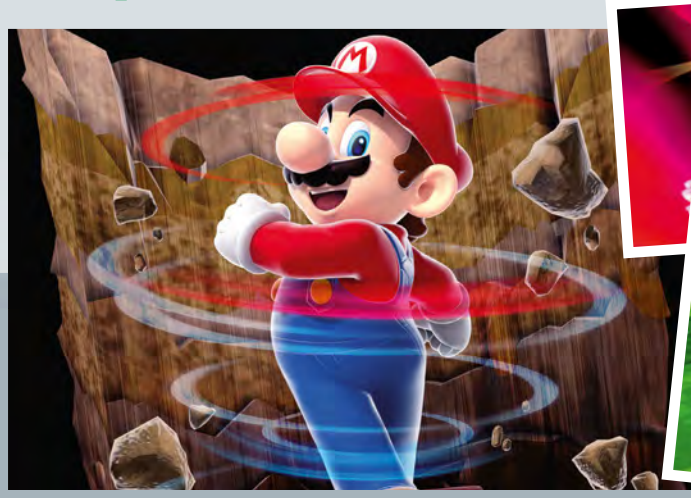
POKÉMON

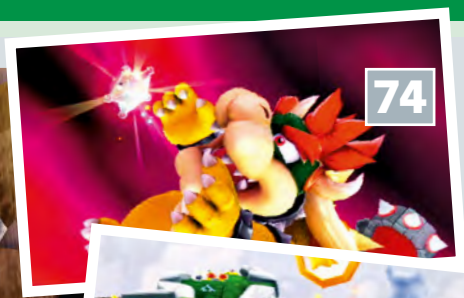
ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Die Team-Leistung des Monats:** *Die Tipps & Tricks sowie die große Analyse zu Super Mario Galaxy 2 schweißten Christoph und Anne eng zusammen. Kein Wunder, schließlich waren beide gleich heiß auf das neue Mario-Jump&Run – da war die Zusammenarbeit eine logische Konsequenz.*
- **Langweiligster Spieletitel dieser Ausgabe:** *Rooms: The Main Building – das heißt auf Deutsch so viel wie Räume: Das Hauptgebäude. Schnarch!*
- **Comeback des Monats:** *Der allseits beliebte Blob kehrt zurück – mehr dazu auf Seite 14.*
- **Schrecken des Monats:** *Deutsche Pokémaniacs müssen noch ein Jahr auf die Schwarze & Weiße Edition warten!*
- **Wie man das Jahr auch verbringen könnte:** *382 WarioWare-Minispiele kreieren ODER 12 N-ZONE-Ausgaben lesen ODER 53 Bäume pflanzen ODER einmal Super Mario Galaxy 2 durchspielen (und zwar vollständig mit allen Power-Sternen und Kometenmünzen!)*
- **Glückspilz des Monats:** *Sebastian – während ihr diese Zeilen lest, befindet sich unser Kollege in L.A. und zockt gerade das neue Wii-Zelda!*

INHALT 07/2010

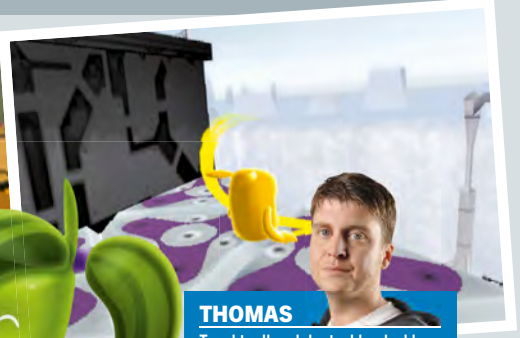




CHRISTOPH

Mehr Mario geht kaum: Nach unserem Test in der letzten Ausgabe haben wir **Super Mario Galaxy** auch in Hinsicht auf Details und den Langzeitspielspaß getestet. Das Highlight ist unsere riesige Lösung, in der ihr allgemeine Tipps und alles zu Kometenmünzen, Geheimnissen und Endgegnern findet!

TIPPS & TRICKS | SUPER MARIO GALAXY 2



THOMAS

Topaktuell und deutschlandexklusiv präsentieren wir das Comeback des Blobs auf der Wii. In unserer großen Vorschau verraten wir euch, mit welchen Features **Underground** glänzen soll, um den genialen ersten Teil noch zu toppen. Mario wird doch nicht etwa Konkurrenz im Jump&Run-Genre bekommen?

VORSCHAU | DE BLOB: UNDERGROUND

START

Editorial	03
Inhalt	04

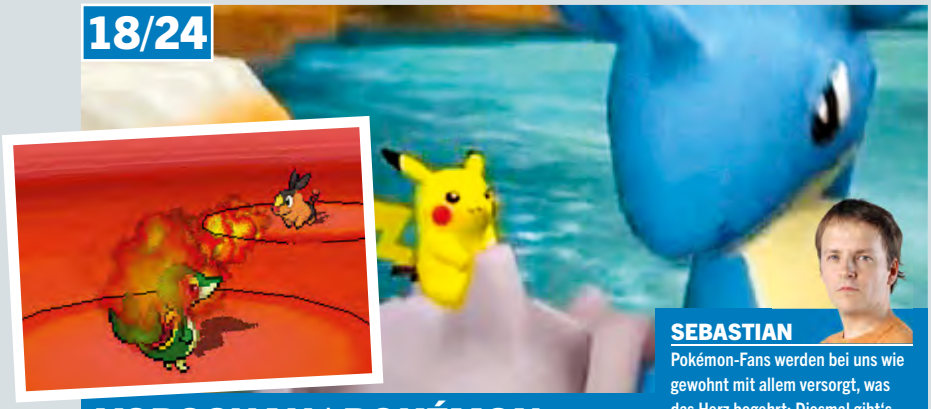
VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	12
Wii	
de Blob: Underground	14
PokéPark	18
Shaun White Skateboarding	20
Toy Story 3	23
Wii Party	22
DS	
Pokémon Schwarz & Weiß	24

TEST

Charts	56
Das Team	27
Die verrücktesten Spiele aus Japan	50
Kalender	30
Meinungsmache	28
Release-Termine	29
So testen wir	26
Top-Spiele	54
Wii	
Bit.Trip Runner (WiiWare)	59
Final Fantasy (Virtual Console)	58
Ghoul Patrol (Virtual Console)	58
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	38
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations (WiiWare)	59
Pub Darts (WiiWare)	59
Wii	
Samurai Warriors 3	42
Super Mario Galaxy 2	32
Tiger Woods PGA 2011	44
Tournament of Legends	46
DS	
AiRace (DSiWare)	61
Beat City	49
Chronos Twins (DSiWare)	60
Discolight (DSiWare)	61
Ferrari GT Evolution (DSiWare)	60
Fire Panic (DSiWare)	61
Jam with the Band	48
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	40
Rooms: The Main Building	49

18/24



SEBASTIAN

Pokémon-Fans werden bei uns wie gewohnt mit allem versorgt, was das Herz begehrt: Diesmal gibt's die aktuellsten Infos aus Fernost zum nächsten DS-**Pokémon Schwarz & Weiß** sowie eine Vorschau zum **PokéPark** für die Wii.

VORSCHAU | POKÉMON - SCHWARZ & WEISS - POKÉPARK

38

CHRISTOPH

Haben wir hier den nächsten Lego-Titel, der Traumwertungen absahnen kann, oder ist mittlerweile die Luft aus der Reihe raus? Um diese Frage zu beantworten, sind wir tief in die Welt des berühmten Zauberlehrlings eingetaucht und haben sowohl die Fassung für die Wii als auch die DS-Version ausführlich getestet.

TEST | LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

ONLINE

DSi-Kanäle	60
VideoGamesZone	62
Wii-Kanäle	58

SERVICE

Spielerforum	90
Tipps & Tricks:	
No More Heroes 2: Desperate Struggle	72
Sakura Wars: So Long My Love	73
Super Mario Galaxy 2	74
WarioWare: Do it Yourself	72

RETRO

Die Möchtegern-Mega-Männer	68
Retro-Startseite	64
Verwirrung bei den Nintendo-Helden	66
Volltreffer!	70

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

4 Elements, News	07
AiRace, Online	61
Beat City, Test	49
Bermuda Triangle, News	07
Bit.Trip Runner, Online	59
Champions World Class Soccer, Retro	71
Chronos Twins, Online	60
De Blob: Underground, Vorschau	14
Discolight, Online	61
Dragonball Z: Origins 2, News	10
Ferrari GT Evolution, Online	60
Final Fantasy, Online	58
Fire Panic, Online	61
Ghoul Patrol (Virtual Console), Online	58
Ghoul Patrol, Online	58
Girls Only, News	07
Guitar Hero 6, News	06
Home Alone 2: Lost in New York, Retro	64
Jam with the Band, Test	48
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4, Test	38
Mega Man Soccer, Retro	70
Mehr Kreuzworträtsel: Welt Edition, News	07
Nintendo World Cup, Retro	71
No More Heroes 2: Desperate Struggle, Tipps	72
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations, Online	59
Pokémon Schwarz & Weiß, Vorschau	24
Pokémon Snap, Retro	65
PokéPark, Vorschau	18
Pub Darts, Online	59
Rooms: The Main Building, Test	49
Sakura Wars: So Long My Love, Tipps	73
Samurai Warriors 3, Test	42
Shaun White Skateboarding, Vorschau	20
Soccer, Retro	70
Sonic Colours, News	06
Summer Challenge: Athletics Tournament, News	10
Super Mario Galaxy 2, Test/Tipps	32, 74
Super Scribblenauts, News	09
The Secret Saturdays: Beasts of the 5th Sun, News	07
Tiger Woods PGA 2011, Test	44
Tournament of Legends, Test	46
Toy Story 3, Vorschau	23
U-Sing Girls Night, News	07
WarioWare: Do It Yourself, Online	59, 72
Wii Party, Vorschau	22

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

GUITAR HERO 6

Wii Der Herbst wird heiß für Gitarren-Künstler!

Guitar Hero 6 hat das Potenzial, Fans der Serie voll zufriedenzustellen, was vor allem an den überraschend innovativen Ideen liegt, die der neue Teil bietet. Eine herausragende Neuerung ist zum Beispiel der Quest-Modus des Spieles – und der ist von zentraler Bedeutung! Denn wo es in den Vorgängern noch ziemlich egal war, mit welcher der Figuren ihr abrockt, überlegt ihr euch das in **Guitar Hero 6** besser ganz genau. So hat jeder Gitarrenheld eigene Spezialfähigkeiten, die zum Beispiel den Multiplikator auf getroffene Noten vervielfachen. Und damit nicht genug: Jede Figur kann sich außerdem in einen Rocker mit noch größeren Spezialkräften verwandeln. Während ihr in den Vorgängern noch vor allem zum eigenen Vergnügen in die Saiten gegriffen habt, ist es in **Guitar Hero 6** an der Zeit, den Rock'n'Roll zu retten. Der wird nämlich von einer Bestie bedroht, gegen die ihr nur mit den erwähnten Metamorphosen eurer Rocker eine Chance habt. Übrigens: Nicht nur Wii-Fans, sondern auch DS-Besitzer dürfen sich freuen, denn es wird im sogenannten Gitarrenschlacht-Modus die Möglichkeit geben, die Konsolenspieler am Punktesammeln zu hindern. ■

Anne meint: *„Super, dass nach den ganzen Ablegern à la **Band Hero** endlich wieder ein vollwertiges **Guitar Hero**-Spiel erscheint. Die Neuerungen wirken spannend und lassen hoffen, dass dieses Spiel ein echter Hit wird. Auch für Vielfalt ist gesorgt: Neben 90 eigenständigen Liedern wird es auch möglich sein, Songs aus **Guitar Hero 5** zu importieren.“*

SONIC COLOURS

Wii/DS In diesem Wii- und DS-exklusiven Jump & Run macht Sonic das, was er am besten kann: auf die Tube drücken!

Die Handlung von **Sonic Colours** findet – wie der Titel bereits suggeriert – auf den äußerst farbenfrohen Themenwelten eines Freizeitparks statt. Dieser wurde zufälligerweise in der Satellitenumlaufbahn von Sonics Heimatplaneten entdeckt. Als wäre das nicht schon sensationell genug, geht bald auch noch das Gerücht um, dass Dr. Eggman dort das Alienvolk der Wisps gefangen hält. Sonic stattet also dem Freizeitpark einen Besuch ab und findet dabei heraus, dass dort magische Alien-Kräfte herrschen, die er zu seinem Vorteil nutzen kann. Denn sie erlauben ihm, den armen Wisps die Flucht zu ermöglichen! Das Abenteuer nimmt seinen Lauf … **Sonic Colours** kombiniert dreidimensionale Figuren und Levels mit der klassischen 2D-Spielperspektive – das gilt sowohl für die Wii- als auch für die DS-Version. Besondere Power-ups sollen den Spieler zusätzlich zum Weiterspielen motivieren. Denn Sonic kann Energie von den Wisp-Aliens absorbieren, um sich neue Wege zu bahnen, indem er sich beispielsweise durch den Boden bohrt (mithilfe eines gelben Wisps) oder gar zum Laser wird (türkisfarbener Wisp). Diese Power-ups lassen sich auch als Combo aneinanderreihen, um Sonics Boost-Anzeige noch schneller aufzufüllen. ■

Christoph meint: *„Ich begrüße es, dass Sega weiterhin auf exklusive **Sonic**-Abenteuer setzt und nicht auf Biegen und Brechen ein für PS3 und Xbox 360 entwickeltes Spiel auf die Wii umsetzt. Bei der letzten Episode **Sonic Unleashed** fehlten in der Nintendo-Version beispielsweise die großartigen Zwischensequenzen. Sie wurden durch karge Textkästen ersetzt. Anhand des Trailers konnte man die Qualität des Spiels bislang noch nicht so recht abschätzen, aber wir erwarten bald die ersten Spieleindrücke.“*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

THE SECRET SATURDAYS: BEASTS OF THE 5TH SUN (Wii/DS)

Bei diesem Titel handelt es sich wieder einmal um ein Spiel zu einer Fernsehserie. Wie im TV sucht die Familie Saturday nach mystischen Monstern, um sie vor Fiesling Argos zu schützen. Dieser will sein Vorhaben, die Welt zu beherrschen, natürlich nicht so schnell aufgeben. Also schlüpft ihr in die Rolle der Familienmitglieder und nutzt deren verschiedene Fähigkeiten, um Argos Paroli zu bieten. Das macht weder auf dem DS noch auf der Wii wirklich Spaß und bietet neben langweiligem Gameplay vor allem eine wenig beeindruckende Grafik. Fans der Serie können einen Blick riskieren, für alle anderen gilt: Finger weg!

GIRLS ONLY (DS)

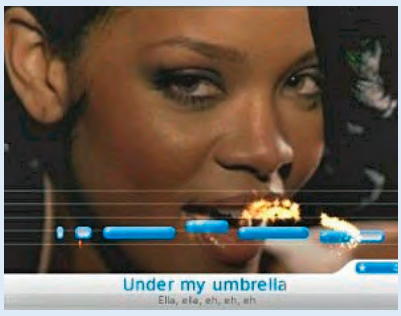
Girls Only beinhaltet vier Minispiele, die den Anspruch erheben, spezifisch an Mädchen gerichtet zu sein. Ihr kümmert euch um eine hässliche Pixelkatze, richtet eure unansehnliche Wohnung neu ein, sucht verschiedene Outfits zusammen oder geht dem „Traumjob“ aller jungen Frauen nach: der Arbeit in einem Eiscafé. Abgesehen davon, dass die Emanzipation an den Designern dieses Spiels offensichtlich komplett vorbeigegangen ist, sind die verschiedenen Spiele lieblos gestaltet und schon nach kurzer Zeit ziemlich langweilig. Zudem wurde das Konzept von **Girls Only** schon in einem Dutzend ähnlicher Spiele verbraten.

4 ELEMENTS (DS)

Das Spielprinzip des Puzzlespiels **4 Elements** ist mittlerweile hinreichend bekannt. Ihr verbindet, wie in anderen Vertretern des Genres auch, drei oder mehr Juwelen der gleichen Farbe miteinander und löst sie so auf. Der Unterschied zur Konkurrenz ist jedoch, dass ihr zunächst in einem Wimmelbild nach bestimmten Puzzleteilen sucht, um überhaupt in den Standard-Spielmodus zu gelangen. Doch es gibt leider einen gravierenden Nachteil: Weder das Puzzlespiel noch die Suchbildrätsel überzeugen wirklich. Ersteres ist für Könner viel zu einfach, Letzteres wird dank schlechter DS-Bildschirm-Auflösung schnell zur Qual für die Augen.

BERMUDA TRIANGLE (DS)

Eigentlich könnte hier der gleiche Text wie rechts oben zu **4 Elements** stehen. Denn auch bei **Bermuda Triangle** handelt es sich um ein Puzzlespiel in sogenannter Match-3-Manier, in dem ihr mindestens drei gleichfarbige Tonnen nebeneinander platziert, um sie – Überraschung! – aufzulösen. Doch anders als bei den Genre-Vertretern verfolgt der Spieler hier jedoch hehre Ziele: Ihr setzt durch eure Bemühungen Nährstoffe im Meer frei, durch die ihr die Korallenriffe der Erde rettet. Das Spiel bietet leider nur sehr wenig Abwechslung und zu allem Überfluss keinerlei Innovationen. So macht es zwar nichts wirklich falsch, aber auch nicht viel richtig. Kurz und knapp: ein Spiel zum Vergessen!



U-SING GIRLS NIGHT (Wii)

Schnappt euch eure Wii-Mikrofone, denn insgesamt 30 neue Songs warten im jüngsten **U-Sing**-Ableger auf Karaoke-Fanatiker! Die entsprechen zwar hauptsächlich dem Geschmack weiblicher Pop-Fans, bieten aber innerhalb dieser Grenzen eine recht breit gefächerte Auswahl. So wird neben aktuelleren Chart-Stürmern wie Lady GaGa, den Pussycat Dolls oder Rihanna auch älteren Semestern mit Hang zum Gesang etwas geboten: In der Songliste finden sich zusätzlich Hits wie Tina Turners „What's Love Got To Do With It“ oder Kim Wildes „Kids In America“. Die Präsentation stimmt, auch die Atmosphäre ist gut. Man merkt dem Produkt an, dass es mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Fein!

MEHR KREUZWORTRÄTSEL: WELT EDITION

Bei diesem Rätselspiel ist der Name Programm: Es enthält 303 Kreuzworträtsel aus der Tageszeitung **Die Welt** (in jeder der drei Schwierigkeitsstufen gibt es 101 davon) und eine Speicherfunktion für begonnene, aber nicht vollendete Rätsel. Die Buchstaben können entweder per Bildschirmtastatur oder Selbstkritzeln eingetragen werden. Beide Varianten funktionieren gut. Das Fünf-Euro-Programm bietet also genau das, was man sich von ihm erwartet: Knobelspaß in Reinkultur. Es nervt aber, dass man die schwarzen Fragekästchen nicht schon auf den ersten Blick sieht, sondern zunächst draufklicken muss. Wir finden: Ein Rätselheft für 59 Cent aus dem Bahnhofskiosk ist die unkompliziertere Variante dieser Art von Puzzlespiel.

EIN SCHWACHES JAHR FÜR NINTENDO

Das Geschäftsjahr 2009/10 ist vorbei. Wie lief es für den Mario-Konzern?

Letzten Monat legte Nintendo den Finanzbericht für das abgelaufene Geschäftsjahr 2009/2010 vor, das vom 1. April 2009 bis zum 31. März 2010 dauerte. Und die Erfolgsgeschichte des **Mario**-Konzerns setzt sich vorübergehend nicht fort: Erstmals seit sechs Jahren gingen sowohl der Umsatz als auch der operative Gewinn deutlich zurück. Der operative Gewinn sank von 555,26 Milliarden Yen (4,63 Milliarden Euro) auf 356,56 Milliarden Yen (2,97 Milliarden Euro). Das ergibt einen prozentualen Gewinnrückgang von 35,8 Prozent. Der Umsatz verringerte sich im Vergleich zum Vorjahr von 1,83 Billionen Yen (15,28 Milliarden Euro) auf 1,43 Billionen Yen (11,98 Milliarden Euro). Das entspricht einem Minus von 22 Prozent. Für den gesunkenen Umsatz und Gewinn macht Nintendo die Preissenkung der Wii sowie das Fehlen von umsatzstarken Wii-Spielen im Zeitraum April bis Oktober 2010 verantwortlich. Aber es gibt auch erfreuliche Neuigkeiten für Nintendo: So verkaufte sich der DS bis heute stolze 128,89 Millionen Mal. Die Konsole überholte damit sogar den 1989 veröffentlichten Ur-Game-Boy in puncto Verkaufszahlen. Damit ist der Nintendo DS jetzt ganz offiziell die meistverkaufte tragbare Spielkonsole aller Zeiten. ■

Christoph meint: *„Es war abzusehen, dass Nintendo den Mega-Gewinn des zurückliegenden Geschäftsjahres nicht toppen kann. Zu viele (gute) Spiele erschienen in jener Zeit, zu ausgeprägt war der Hype um Wii und DS. Die Verkaufszahlen sind dennoch beeindruckend: Bis zum 31. März 2010 ging **New Super Mario Bros. Wii** 14,7 Mio. Mal über die Ladentresen. **Wii Sports Resort** liegt mit 16,14 Mio. Stück knapp darüber und **Wii Fit Plus** verkaufte sich 12,65 Mio. Mal. Nur **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** enttäuscht: Links aktuelles Nintendo-DS-Abenteuer setzte gerade mal 2,61 Mio. Einheiten ab.“*

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

Noch bevor der Nintendo 3DS in den Handel kommt, also wenige Wochen vor dem Weihnachtsgeschäft, senkt Nintendo erneut den Preis der Wii – und zwar weltweit in allen Ländern nahezu gleichzeitig. Der Grund dafür sind die schwächelnden Verkaufszahlen der Konsole, insbesondere in Nintendos Heimatland Japan. Dort lag die Wii im Gesamtjahr 2010 bislang bei 826.759 verkauften Konsolen. Die Liste wird von der PSP mit 1.012.594 Konsolen angeführt. Stichtag: 9. Mai 2010.

Die „New Play Control!“-Reihe wird nicht weiter fortgeführt. Die bisherigen Vertreter der Reihe verkaufen sich weniger gut als erwartet. Außerdem diente die Serie ohnehin nur zur Überbrückung der spieleschwachen Monate. Nintendo fokussiert sich stattdessen auf eigene, Wii-exklusive Fortsetzungen der Serien.

TOPS & FLOPS

↑ MARIO-MANIA

Was haben wir dem **Galaxy 2**-Test entgegengefiebert! Und wir wurden nicht enttäuscht: Dieses Spiel erfüllt all unsere Erwartungen und setzt sogar noch einen drauf. Nun ist die ganze Redaktion total aus dem Häuschen und kann es kaum erwarten, bis das Spiel in den Läden steht. Wenn ihr dies lest, ist das zum Glück schon geschehen. Das Beste: Um alle Power-Sterne, Kometenmünzen und jegliches Schnickschnack zu sammeln, vergehen Wochen!

↓ CASUAL-SCHWEMME

Wo sind die wirklich guten, innovativen DS-Games geblieben? In letzter Zeit erscheinen immer häufiger Spiele mit Wörtern wie „Puzzle“, „Bauernhof“ oder „Mädchen“ im Titel. Auch die Flut von schlechten Film- und Serien-Versoftungen scheint kein Ende zu finden und nervt uns langsam. Das hat der DS wirklich nicht verdient!

↑ POKÉMON-KULT

Pokémon-Fans haben in letzter Zeit vermehrt Grund zum Jubeln. Nicht nur, dass im Juli **PokéPark Wii – Pikachus großes Abenteuer** erscheint, viel wichtiger ist, dass Nintendo nun endlich mit neuen Infos zur fünften **Pokémon**-Generation rausrückte. Und die haben sich gewaschen, denn Pokémon **Black & White** verspricht super zu werden! Hierzulande werden die beiden neuen Versionen übrigens **Schwarze** und **Weiße Edition** heißen. Sie erscheinen im Frühjahr 2011.

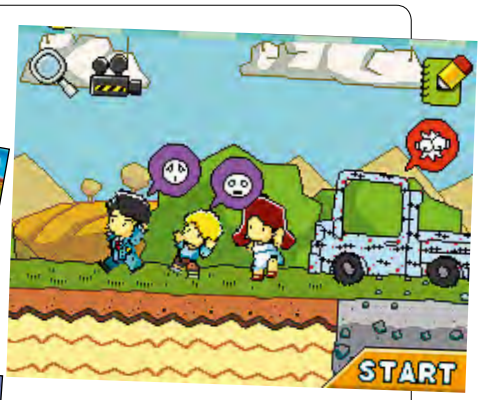
↑↓ SEBASTIAN IN L.A.!

Während ihr das hier lest, ist Sebastian live vor Ort in Los Angeles, um sich die Neuheiten für Wii und DS anzugucken. Das ist natürlich an sich eine feine Sache. Blöd ist nur, dass die N-ZONE diesmal am 16. Juni erscheint und wir euch deswegen die aufregendsten News und die spannendsten Games der E3 erst in der nächsten Ausgabe vorstellen können.

HIER GIBT ES KEINEN SCREENSHOT ZU SEHEN!

↓ ZENSUR!

Aus gegebenem Anlass findet ihr hier KEIN Bild. Denn Ende April wies Square Enix darauf hin, dass seine Werke urheberrechtlich geschützt sind, und erklärte im gleichen Atemzug, dass es sowohl Privatleuten als auch Journalisten ab sofort verboten sei, eigene Videos und Screenshots von Square-Enix-Spielen anzufertigen. Welche Hintergründe diese Aktion hat, wissen wir leider nicht – aber dass Berichte ohne unabhängig vom Hersteller erstelltes Bildmaterial irgendwie nicht das Gelbe vom Ei sind, das wissen wir sehr wohl!



Überraschung: Das Geschicklichkeitsspiel **Scribblenauts 2** heißt jetzt **Super Scribblenauts**!

SUPER SCRIBBLENAUTS

DS Es wird wieder gekritzelt, aber so was von!

Das erste **Scribblenauts** gehört zu den kreativsten Titeln, die der DS 2009 gesehen hat: Der Spieler greift darin in die Welt ein, indem er Buchstaben auf den Touchscreen schreibt. Hubschrauber gefällig? Dann schreiben wir HUBSCHRAUBER. Lust auf einen Stuhl? Dann schreiben wir eben STUHL. Allerdings sorgte die etwas unpräzise Steuerung für gelegentliche Wutausbrüche, wenn der Titelheld Maxwell mal wieder nicht dorthin lief, wohin er eigentlich sollte. Das wissen die Entwickler – und geloben für den zweiten Teil Besserung. Der heißt überraschenderweise nicht **Scribblenauts 2**, wie ursprünglich geplant, sondern **Super Scribblenauts**. Auch das Vokabular, das das Spielmodul beherrscht, wird größer. 120 Abschnitte sollen zudem zum Rätseln motivieren, ein Level-Editor erweitert das Spielvergnügen. Heiß: Diesmal können auch Adjektive mit dem Vokabular kombiniert werden. Ein brauner Stuhl? Oder ein kaputter Hubschrauber? Nichts leichter als das! ■

Christoph meint: *„Auch wenn **Scribblenauts** in Deutschland nicht zum Verkaufs-Hit avancierte, gingen weltweit trotzdem mehr als eine Million Module über die Ladentheke, sodass ein Nachfolger die logische Konsequenz war. **Super Scribblenauts** werde ich allerdings nur dann spielen, wenn die Entwickler nicht einfach neue Aufgaben ertüfteln, sondern auch an der Benutzerfreundlichkeit feilen. Die Steuerung war mir beim ersten Teil in so manchem Abschnitt einen Tick zu fummelig und umständlich, sodass ich unfreiwillig aufgab.“*

SUMMER CHALLENGE – ATHLETICS TOURNAMENT

Wii Genug vom Fußball? Hier kommt die sportliche Alternative!

Die Fußball-WM beschallt uns gerade auf allen Kanälen. Im Radio, Fernsehen und Internet kommt niemand an den Kickern vorbei. RTL interactive Games Publishing hat für den Juli einen Alternativ-Wettbewerb im Angebot: die Sommerspiele. **Summer Challenge** verspricht 17 Disziplinen (darunter Fechten und Trampolinspringen), einen einsteigerfreundlichen Schwierigkeitsgrad für die **Wii Fit**-Klientel und vier Sportarenen. Dass man zur erfolgreichen Kür mal mehr, mal weniger schwungvoll zu Wii-Fernbedienung und Nunchuk greift, versteht sich von selbst. Begleitet wird das Geschehen von Sportmoderatoren.

Christoph meint: *„Regelmäßige Sommerspiele gehören zum Angebot eines Herstellers fest dazu. Und da der Vorgänger **Summer Athletics** gut gemacht war, bin ich auch diesmal optimistisch. Hoffentlich hält sich der Fernbedienungs-Schüttelfaktor in Grenzen."*

DRAGONBALL Z: ORIGINS 2

DS Son-Goku kehrt zu seinen Wurzeln zurück – und was haben wir Spieler davon?

Na also, wer sagt's denn? **Dragonball Z: Origins** beweist, dass ein Videospiel zu einem Anime durchaus gute Unterhaltung bieten kann. Der zweite Teil, der Anfang Juli in den Läden steht, soll sogar noch besser werden. Son-Goku wehrt darin Unmengen an Feinden ab, schlägt vom oberen Bildschirm herannahende Wagengespanne mit seinem Schwert ab. Auch Geschicklichkeitsabschnitte stehen auf dem Programm. Uns gefällt, dass beide Screens zur Darstellung der Landschaft zum Einsatz kommen. Oft genug hat der untere Schirm lediglich für unnütze Energieanzeigen etc. herhalten müssen. Also: auf zum Ursprung des **Dragonball Z**-Universums!

Christoph meint: *„Schon gewusst?! In Australien wurde der Vorgänger **Dragonball Z: Origins** kurz nach seiner Veröffentlichung zurückgezogen, weil eine anzügliche Szene darin enthalten war. Aber sei's drum, die Qualität des Spiels sprach für sich."*

KICKEN MIT DEN RABBIDS

Passend zur WM in Südafrika: Gewinnt zehn Rabbids-„Fußballas"!

Dass sich die Raving Rabbids für Fußball interessieren, war bislang noch nicht so bekannt – doch das ändert sich jetzt. Ubisoft hat die sogenannte „Verrückte Fußballa-Kollektion" angekündigt. Dabei handelt es sich um ein Set, das aus jeweils zwei fünf Zentimeter kleinen Rabbids-Figuren und einem Fußballfeld besteht. So lässt sich die Vitrine passend zur Fußball-WM hübsch dekorieren. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Ubisoft zehn Fan-Pakete.

Zur Teilnahme schickt uns einfach eine Postkarte an

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort Rabbids-Fußballa, Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth.
Teilnahmeschluss ist der 20. Juli 2010.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

E3 LIVE AUF WWW.N-ZONE.DE

Während ihr diese Zeilen lest, sammelt unser fleißiger Sebastian vermutlich bereits fundierte Spieleindrücke vom neuen **The Legend of Zelda** für die Wii, experimentiert mit dem Nintendo 3DS herum, steht für **Pikmin 3** Schlange oder sitzt gemeinsam mit anderen Journalisten aus aller Welt und Shigeru Miyamoto am runden Tisch und befragt den Mario-Erfinder nach seinen Ambitionen für den Wii-Nachfolger. Was genau in Los Angeles auf der wichtigsten Videospielmesse der Welt passiert, stand bei Redaktionsschluss zwar noch nicht fest, aber wir erwarten eine geballte Informationslawine für Nintendo-Fans (siehe Tabelle). Wer auf www.n-zone.de mitliest, verpasst keine wichtige Ankündigung. Die Redaktion fiebert (und kommentiert) mit und hält euch über alle Neuheiten auf dem Laufenden. Kurz vor Redaktionsschluss ist übrigens eine Patentskizze aufgetaucht, die eine Wii-Fernbedienung mit integrierten MotionPlus-Sensoren zeigt. Ob das Gerät auf der E3 enthüllt wird?

WAS?	PROGNOSE
The Legend of Zelda (Wii)	Die Enthüllung steht bereits hundertprozentig fest.
Nintendo 3DS	Auch die Präsentation des DS-Nachfolgers ist schon bestätigt.
Die ersten 3DS-Starttitel	Sehr sicher, denn warum sollte man sie uns vorenthalten?
Pikmin 3 (Wii)	Wurde vor zwei Jahren angekündigt, daher wahrscheinlich
Wii-FB inkl. MotionPlus	Wahrscheinlich. Das passende Patent ist schon angemeldet.
Pokémon Schwarz & Weiß	Sehr wahrscheinlich

WIE WICHTIG SIND EXKLUSIVE SPIELE?

Eine Studie wertet die Bedeutung von Mario, Link, Samus und Co. ab.

Exklusive Spiele kurbeln den Verkauf einer Konsole kaum an – dies besagt eine jüngst veröffentlichte Studie des Marktforschungsinstituts Nielsen. Vielmehr steht bei den Befragten die Funktionsvielfalt der jeweiligen Spielekonsole im Vordergrund. PlayStation-3-Käufer legten beispielsweise großen Wert auf die Blu-ray-Fähigkeit des Geräts. Ebenfalls für den Kauf einer neuen Konsole ausschlaggebend ist der Preis. Dieser Faktor landete in der Umfrage auf dem zweiten Platz. Erst dahinter rangiert das eigentliche Spielangebot einer Konsole. Das Marktforschungsunternehmen befragte die Teilnehmer außerdem, inwiefern sich das PS3-exklusive Action-Adventure **God of War 3** auf die Konsolenverkäufe ausgewirkt hat. „Weit geringer als erwartet", schreibt das Nachrichtenportal pressetext.de. Vielmehr standen bei den Befragten der Funktionsumfang sowie das Online-Gaming einer Konsole im Vordergrund. Olaf Wolters, Geschäftsführer bei BIU, meint dazu: „Es gibt definitiv einzelne Spiele, die zum Kauf einer Konsole motivieren können." Allerdings fügt er hinzu, dass es auch nach den Erfahrungen des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware verschiedene Kaufentscheidungen gebe. Auch die Art der Steuerung sei ein ausschlaggebender Punkt. Und in diesem Punkt ist Nintendo unserer Meinung nach klar im Vorteil.

Christoph meint: *„Diese Umfrage ist doch Murks. Jeder, der die Verkaufszahlen aus Japan allwöchentlich betrachtet, erkennt einen Zusammenhang zwischen der Veröffentlichung eines exklusiven Spiels und den Hardware-Absätzen. Denn Letztere schießen zeitweise geradezu in die Höhe. Bei Wii- und DS-Spielen ist die Bedeutung wichtiger Marken wie* ***Professor Layton****,* ***Pokémon*** *oder* ***Super Mario*** *ohnehin von exorbitanter Bedeutung. Keine andere Marke treibt den Konsolenverkauf so signifikant voran. Dass es bei Sony und Microsoft anders aussieht, nimmt Nintendo sicher gelassen zur Kenntnis."*

Sind exklusive Spiele wie **Super Mario Galaxy 2** (rechts) oder **Metroid: Other M** (links) gar nicht so wichtig? Wir halten das Umfrageergebnis für fragwürdig.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

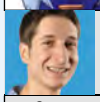
1 SUPER MARIO GALAXY 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 11. JUNI 2010

Im letzten Heft haben wir es bereits getestet – unsere Leser können erst seit wenigen Tagen mit Mario durch die Galaxie hüpfen. Und weil das Ausnahme-Jump&Run bis dahin wiederum die meisten Stimmen unserer Leser bekommen hat, bleibt es auch noch in diesem Monat an der Spitze unserer Most-Wanted-Charts. Wir sind jetzt schon gespannt, wer Super Mario in der nächsten Ausgabe beerben wird!

REDAKTIONS-TOP 5

1. ZELDA Wii



Nachdem **Galaxy 2** mittlerweile erschien, ist das neue **Zelda** in der Redaktion das am heißesten ersehnte Spiel!

2 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. METROID: OTHER M

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. Wii PARTY

- Neu		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010/11

4. DE BLOB UNDERGROUND

- Neu		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Blue Tongue	TERMIN	Frühjahr 2011

5. DISNEY MICKEY EPIC

4 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Warner Interactive	TERMIN	September 2010

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT

In den Most-Wanted-Charts der Redaktion hat es Link schon an die Spitze geschafft, bei unseren Leser muss er sich voraussichtlich noch einen Monat gedulden. Dank den neuen Infos und Spieleindrücke von der E3 sollte die Thronfolge auch kein Problem darstellen!

3 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Kaum angekündigt, reißt Schwarz & Weiß die Pokémon in unseren Charts wieder nach oben in die Top 3 der am sehnlichsten erwarteten Spiele unserer Leser. Mit topaktuellen Infos dazu halten wir euch im Heft und auf unserer Homepage unter www.n-zone.de auf dem Laufenden!

Wii	**PokéPark: Pikachus große ...**	9. Juli 2010	Action-Adventure
DS	**Pokémon Schwarz & Weiß**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
DS	**Pokémon Ranger 3**	Nicht bekannt	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

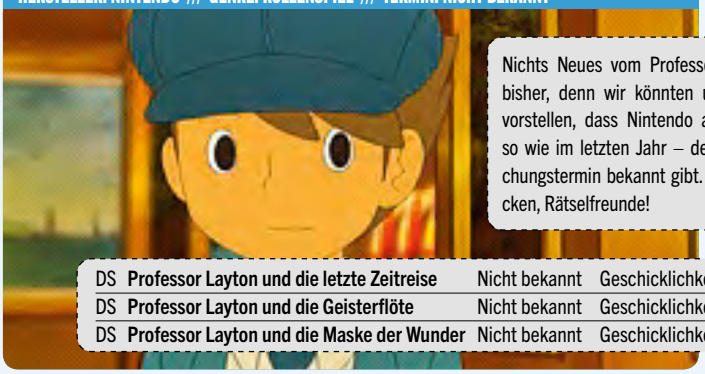
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Nichts Neues vom Professor! Jedenfalls bisher, denn wir könnten uns durchaus vorstellen, dass Nintendo auf der E3 – so wie im letzten Jahr – den Veröffentlichungstermin bekannt gibt. Daumen drücken, Rätselfreunde!

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Maske der Wunder**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

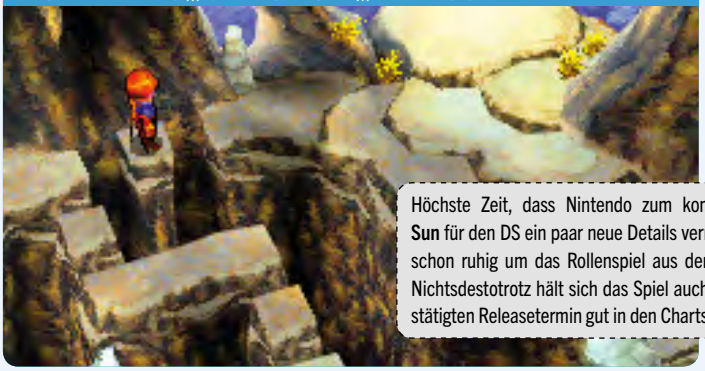
5 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 3. QUARTAL 2010

Von null schoss die Fortsetzung des Shooters aus dem Entwicklerstudio High Voltage Games auf den sechsten Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts! Und deswegen gibt's in dieser Ausgabe zwei weitere Seiten sowie eine coole Aktion zu dem Spiel!

6 GOLDEN SUN DS

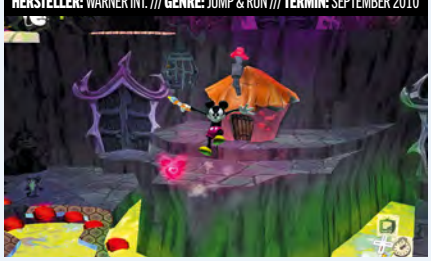
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



Höchste Zeit, dass Nintendo zum kommenden **Golden Sun** für den DS ein paar neue Details verrät; zu lange ist es schon ruhig um das Rollenspiel aus der beliebten Reihe. Nichtsdestotrotz hält sich das Spiel auch ohne bislang bestätigten Releasetermin gut in den Charts!

7 DISNEY MICKEY EPIC

HERSTELLER: WARNER INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** SEPTEMBER 2010



8 Wii PARTY

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2010/11

9 LEGO HARRY POTTER

HERSTELLER: WARNER INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 29. JUNI 2010

10 CONDUIT 2

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** HERBST 2010

Dem farbenfrohen, abgefahrenen Comic-Grafikstil sind die Entwickler auch in der Fortsetzung treu geblieben.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Blue Tongue | **Hersteller:** THQ | **Termin:** Frühjahr 2011

DE BLOB: UNDERGROUND

Text | Thomas Eder

Kampf der Tristesse: In der Fortsetzung des Jump&Run-Geheimtipps färbt ihr als sympathischer Farbklecks wieder eine ganze Stadt ein!

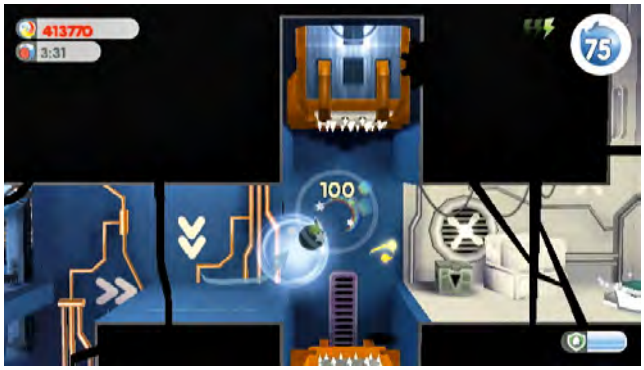
Mit einer Traumwertung von stolzen 87 % im Test in der N-ZONE 10/2008 zählt das erste **de Blob** noch heute zu den besten Jump & Runs für die Wii. Das frische Spielprinzip, die quietschbunte Optik sowie der coole und sich an das Geschehen auf dem Bildschirm anpassende Soundtrack bieten ein tolles Spielerlebnis, das sich kein Freund des Genres entgehen lassen sollte. Zum Entzücken der treuen Fangemeinde wurde kürzlich die Fortsetzung offiziell angekündigt, in der ihr erneut einer zunächst farblosen und unfreundlichen Spielwelt einen neuen Anstrich verpasst.

Prisma statt Chroma

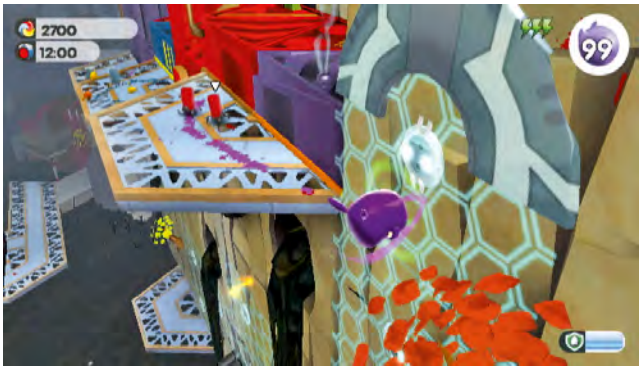
Nachdem ihr im ersten Teil die Stadt Chroma City neu eingefärbt und dadurch vor dem Treiben des bösen INKT-Konzerns beschützt habt, steht euch hier der nächste Job ins Haus: Der aus Teil 1 bekannte Oberschurke Comrade Black hat sich einen heimtückischen Plan ausgedacht, der jeglicher Farbe im neuen Schauplatz Prisma City den Kampf ansagt. Die anstehende Wahl soll ihn dabei sogar zum Oberhaupt von Prisma City machen, sodass er unbeschadet und ohne Widerstand schalten und walten kann, wie er möchte! Um Wählerstimmen braucht er sich dabei nicht zu sorgen, denn mithilfe von Gehirnwäsche macht er sich die ahnungslosen Einwohner der Stadt gefügig. Höchste Zeit, dass ihr wieder die Kontrolle über den Blob übernehmt und mit geballter Farb-Power das teuflische Vorhaben von Comrade Black zu vereiteln versucht. Diesmal ist unser Held nicht auf sich alleine gestellt: Der Roboter Pinky schließt sich ihm

In den Innenbereichen beziehungsweise in den unterirdischen Arealen von Prisma City findet das Spielgeschehen in einer klassischen 2D-Seitenansicht statt.

Die uns zur Verfügung gestellten Screenshots weisen auf ein sehr abwechslungsreiches Leveldesign hin. Hier genießt der Blob die Aussicht auf einen Wasserfall.



In den 2D-Abschnitten müsst ihr euch auf eine Menge Fallen, zahlreiche andere gefährliche Hindernisse und vor allem die lästigen Blancs einstellen!



Was die Qualität der Grafik anbelangt, wollen die Entwickler den optisch hervorragenden ersten Teil mithilfe einiger Programmiertricks sogar noch übertreffen.

Seit seinem Debüt hat der Blob dazugelernt: Indem er die Umgebung – wie hier zum Beispiel die Röhre – nutzt, bewegt er sich schneller als zuvor durch die Spielabschnitte.

an und unterstützt den Klecks auf seiner gefährlichen Mission. Pinky ist mit Farbenergie-Blastern ausgestattet und kann so aufdringliche Gegner betäuben, Schalter betätigen und sogar Blobs Farben mixen. Pinky hat außerdem ein paar coole Spezial-Moves auf dem Kasten, die dem Blob dabei helfen, sich seinen Weg durch die großen und herausfordernden Gebiete von Prisma City zu bahnen.

Abgetaucht

Wie der Name des Spiels schon andeutet, kugelt euer Blob nicht nur auf der Oberfläche von Prisma City herum, sondern taucht erstmals auch in den riesigen Untergrund und in die Gebäude der Stadt ab, um dort seine Farben zu verteilen. Dann findet das Spielgeschehen in der Seitenansicht statt und ihr steuert den Blob samt Anhang an zahlreichen Fallen wie sich bewe-

Die abgefahrene Story wird wie im Vorgänger in sehr aufwendigen und vor allem humorvoll inszenierten Zwischensequenzen erzählt.

INTERVIEW MIT NICK HAGGER

Nick Hagger ist Creative Director des 35 Mitarbeiter starken **de Blob**-Teams bei Blue Tongue und zeichnete bereits für den ersten Teil des Jump & Runs verantwortlich. In einem ausführlichen Interview stand uns Frohnatur Nick Rede und Antwort.

N-ZONE: Es war still geworden um das Franchise, aber jetzt seid ihr mit dem zweiten de Blob zurück. Seit wann habt ihr daran gearbeitet?
Nick Hagger: Wir haben schon angefangen, ein Feedback für das erste Spiel zu erarbeiten, nachdem es gerade einmal fertig war. Wir haben auf Fans und Kritiker gehört und unsere eigene Liste an Kritikpunkten zum Spiel dann mit eingebracht. Das erste **de Blob** hat uns super gefallen, aber tief in unseren Herzen wussten wir, dass die Geschichte des Blobs viel umfangreicher war und wir sie auf einer noch größeren Leinwand erzählen wollten. Die Vorproduktion begann im November 2008 und seitdem haben wir an dem neuen Adventure gearbeitet.

N-ZONE: Das neue Spiel wird – anders als sein Vorgänger – auf allen aktuellen Konsolen veröffentlicht. Wie seid ihr zu dieser Entscheidung gelangt?
Nick Hagger: **De Blob** ist schon immer ein Spiel für jedermann gewesen und wir wollten einfach das größtmögliche Publikum damit erreichen.

N-ZONE: Wie habt ihr die Schlüsselelemente des Gameplays (eine graue Stadt anmalen, kombiniert mit einem interaktiven Soundtrack) erweitert?
Nick Hagger: **De Blob: Underground** ist eine rundherum aufgemotzte Version von **Blob**. Wir haben jedes einzelne Element des Spiels überarbeitet und verbessert. Neue Grafik, strafferes Design, aufpoliertes Gameplay, neue Fähigkeiten, neue Power-ups … Hier ist nicht genug Platz, um alles aufzuzählen.

N-ZONE: Beinhaltet die Wii-Version irgendwelche Veränderungen in Sachen Steuerung? Unterstützt das Spiel MotionPlus?
Nick Hagger: Wir haben auf die Fans gehört, deswegen besteht die größte Veränderung in der Überarbeitung des „Flick-Jumps“ aus dem ersten **Blob**-Spiel. Wir haben die Sprungtaste auf den A-Knopf verlegt und sind der Meinung, dass neue Spieler so besser damit zurechtkommen. Wir benutzen auch den Beschleunigungssensor der

genden Stacheln oder schwingenden Türen vorbei und nehmt es auch innerhalb von Gebäuden und unter der Erdoberfläche mit den widerlichen Schergen der neu formierten Armee auf. Eine neue Feindgattung sind die Blanc, Anhänger einer finsteren, Farbe hassenden Kirche, die einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Diese Wesen kleben dem Blob wie Zombies an den Fersen und können ihm sogar seine Farbe aussaugen. Sie werden von Shepherds angeführt, die Hypno-Disks benutzen, mit denen sie den Blob benebeln und so zu einem leichten Ziel für ihre hinterlistigen Angriffe machen.
Die Fortsetzung hat darüber hinaus noch so einiges zu bieten: Ihr könnt große Flächen frei bepinseln und dadurch nicht nur Extrapunkte absahnen, sondern euch so auch Zutritt zu neuen Abschnitten verschaffen. Dank verzweigter Röhren, Geysiren und zig Sprungmöglichkeiten bewegt ihr euch zudem schneller denn je zuvor durch die Areale der Stadt.
Auch an gesellige Spielernaturen wurde gedacht: Wie zuvor könnt ihr euch auch mit oder gegen Freunde austoben;

Am grundlegenden Gameplay hat sich nichts geändert: Wie zuvor ist es eure Aufgabe, eine triste, graue Spielwelt bunt einzufärben. Das wollen eure Widersacher von der Inky-Army natürlich verhindern.

Wii-Fernbedienung noch an ein paar Stellen im Spiel, aber wir haben keine speziellen Wii-MotionPlus-Features.

N-ZONE: Das erste Spiel enthielt einige der witzigsten Cutscenes seit Langem. Wird Comrade Black immer noch so lächerlich daherkommen? Und werden wir mehr über den Ursprung und die Geschichte unseres heldenhaften Blobs erfahren?
Nick Hagger: Danke für das Kompliment! Der ganze Cast ist zurück – mit einem Haufen neuer, verrückter Charaktere, die ihr noch nie zuvor gesehen habt. Unser kleines Team aus Animatoren-All-Stars hat die Messlatte dieses Mal ziemlich hoch an den Cutscenes angelegt und ihr werdet viel mehr über Comrade Black und die Inkies erfahren. Zu Blobs Story gibt es nur zu sagen, dass wir da noch ein paar Geheimnisse für uns behalten – ihr müsst also schon noch warten, um es selbst herauszufinden.

N-ZONE: Kürzlich erreichten uns Neuigkeiten über einen Deal zwischen THQ und dem Sci-Fi-Channel für einen Zeichentrickfilm, der auf Blob basiert. Kannst du uns darüber weitere Informationen geben?
Nick Hagger: Ich würde euch liebend gern mehr erzählen, aber wir dürfen leider noch nicht darüber reden.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Interview!

mit maximal vier Spielern verpasst ihr der Spielwelt von Prisma City einen neuen Anstrich! Im Splitscreen zockt ihr gegeneinander oder bewältigt das Abenteuer erstmals gemeinsam im neuen Koop-Modus.

Edel und mit viel Stil

Der Vorgänger zündete in Hinsicht auf die Grafik ein regelrechtes Feuerwerk auf der Wii. Sofern wir das anhand der uns von THQ exklusiv zur Verfügung stehenden Screenshots beurteilen können, macht auch die Optik des zweiten Abenteuers des Blobs eine hervorragende Figur. Dem Grafikstil des ersten Teils bleiben die Entwickler zum Glück treu, weswegen wir stark davon ausgehen, dass uns erneut ein technisch rundes Spiel ohne Grafikmacken oder matschige Texturen erwartet. Damit das Spiel den Vorgänger hinsichtlich der Grafik sogar übertrifft, haben die Entwickler noch einmal in die Trickkiste gegriffen und beispielsweise das Kern-Rendering-System umgeschrieben. Auch beim Sound lässt man sich in den australischen Blue Tongue Studios auf kein Risiko ein: Für **Underground** wurde die originale **Blob**-Band des ersten Spiels wieder zusammengeführt und sogar um einige Musiker mit Hörnern und Streichinstrumenten erweitert! Der Musikstil ist wieder derselbe Mix zwischen sanftem Jazz und fiesem Funk, der schon im ersten Spiel mit dem Farbklecks für gute Laune bei der spaßigen Farbschlacht sorgte. ■

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die Fortsetzung wird es in sich haben!“

Ich habe den ersten Teil geliebt und bin daher sehr erfreut, dass **de Blob** einen Nachfolger bekommt. Und wie es bisher aussieht, wird es diese Fortsetzung in sich haben: Die Unterwelt soll für zusätzliche Abwechslung sorgen, an der zuvor schon grandiosen Grafik wurde weiter gefeilt und auch beim Sound möchten die Entwickler der Blue-Tongue-Studios noch einen drauflegen. Einziger Wermutstropfen: Wir müssen noch fast ein Jahr warten, bis das Spiel Anfang 2011 erhältlich ist. Dann wird sich zeigen, ob **de Blob** endlich zu der Popularität gelangt, die es sich eigentlich schon nach dem ersten Spiel verdient hat.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

UNDERGROUND FÜR UNTERWEGS!

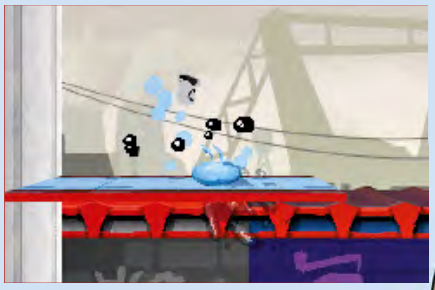
Auch auf dem Nintendo-Handheld treibt der Blob bald sein Unwesen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Halfbrick | **Hersteller:** THQ | **Termin:** Frühjahr 2011

In der Handheld-Fassung des zweiten **Blob**-Spiels erwartet euch nicht nur klassisches 2D-Gameplay, sondern auch eine andere Story: Der Krieg um Chroma City ist lange vorbei, Comrade Black und seine Schergen haben das Weite gesucht und unser Blob erholt sich in seinem geliebten Dschungel von dem Abenteuer. Jedenfalls versucht er das, denn die Ruhe hat schnell ein Ende, als er auf das unterirdische Labor eines gewissen Dr. Von Blot stößt, der Experimente mit mutierter Farbe durchführt. Jetzt liegt es an dem Farbklecks, den irren Doc von seinen Experimenten abzuhalten, bevor Schlimmeres passiert!

Stylishe 2D-Comic-Optik

Auch auf dem Handheld geht's darum, der Spielwelt einen neuen Look zu verpassen. Anders als bei der Fassung für die Heimkonsolen erlebt ihr das Spiel auf dem DS jedoch in klassischer 2D-Seitenansicht. Deswegen hat der Blob nicht weniger auf dem Kasten: Im Repertoire des sympathischen Helden finden sich auch auf dem DS zahlreiche Bewegungen und Angriffs-Moves. Ebenso steht ihm der Roboter Pinky zur Seite, der ihn tatkräftig im Kampf gegen den verrückten Doc und seine Mutanten unterstützt. Erzählt wird die abgefahrene Story auf dem DS in einem stylishen, zum Spiel passenden Comic-Look. Zum Sound liegen uns bislang keine Informationen vor, aber wir gehen davon aus, dass euch eine ähnliche Musikauswahl wie auf der Wii geboten wird. Und auch wenn der Fokus auf der Fassung für die Heimkonsolen liegt, sollte man den DS-Ableger keinesfalls unterschätzen!



Auch auf dem Handheld wirkt die Optik trotz 2D-Gameplay ebenfalls sehr stilvoll und stimmig.

Im unterirdischen Dschungel-Labor des irren Doktors bekommt ihr es mit mutierten Inkies zu tun!

Ein Riesenspaß für Pokémon-Fans: Durch Pikchus Augen erkundet ihr den Freizeitpark der Taschenmonster!

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen aus dem offiziellen japanischen Nintendo-Trailer und scheinen das Spiel realistisch darzustellen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Creatures | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 9. Juli 2010

POKÉPARK Wii – PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Text | Anne Schmiedl, Christina Kalka

Helft Pikachu dabei, den Pokémon-Vergnügungspark zu retten!

Seit fast 15 Jahren flimmern die Pokémon in aller Welt über die Bildschirme. Logisch, dass sie auf ihrem Siegeszug schon so manches Videospielgenre aufgemischt – und andere eher stiefmütterlich behandelt – haben. Ein Abenteuer auch einmal in 3D abseits von Arenen und Ranches zu erleben, blieb deswegen lange Zeit ein Wunschtraum der Fans. Das im Sommer hierzulande erscheinende **PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer** könnte da endlich Abhilfe schaffen: Ihr schlüpft in die Rolle Pikachus und macht euch auf das verzweifelte Bitten des legendären Pokémons Mew hin auf, den PokéPark zu retten. Dieses weitläufige Freizeitareal der quirligen Taschenmonster steckt nämlich in der Krise – und nur wenn ihr die sogenannten Prismensplitter zusammentragt, rettet ihr den Park. Diese glitzernden Kristallstücke sind über den PokéPark verteilt und müssen von euch in zahlreichen Wettkämpfen errungen werden. Fast 200 verschiedene, so farbenfroh und knuddelig wie nie zuvor gestaltete Pokémon aus allen vier Handheld-Generationen warten dabei darauf, mit euch Bekanntschaft zu schließen.

Verschiedene Areale

Der PokéPark ist in mehrere abwechslungsreiche Gebiete unterteilt, die jeweils verschiedene Eigenschaften besitzen. Während des Abenteuers landet ihr beispielsweise in einer feurigen Magma-Umgebung, einer kalten Eislandschaft oder einer unterirdischen Höhlenzone. In jedem dieser Parkabschnitte findet ihr sogenannte Attraktionen. Dabei handelt es sich um verschiedene Aufgaben, die ihr meistern müsst. Beispielsweise fliegt ihr durch den Himmel, schlittert durch einen Eisparcours oder saust bei einem Wettschwimmen über das Wasser. Hier kommt natürlich die Wii-FB zum Einsatz: Durch das richtige Timing schlagt ihr zum Beispiel entgegenfliegende Felsen zurück oder passiert beim Slalom auf dem Eis durch Neigung der Wii-FB aufgestellte Tore.

Unterstützung von Freunden

Obwohl sich euer Pikachu in den verschiedenen Aufgaben ganz gut schlägt, gibt es Attraktionen, die nicht gerade seine Spezialität sind. Doch hier schafft ihr schnell Abhilfe, denn zum Glück ist der weitläufige Park von vielen verschiedenen Pokémon be-

Farbenfrohe Figuren-Auswahl: Viele der Pokémon im Freizeitpark helfen euch mit ihren speziellen Fähigkeiten, sobald ihr mit ihnen Freundschaft geschlossen habt.

Ein neuer Nachbar: Sobald ihr genügend Taschenmonster zu euren Bekannten zählt oder bestimmte Aufgaben erfüllt, schaltet ihr Neuankömmlinge im PokéPark frei.

Ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Pokémon-Fans freuen sich über die große Anzahl vertrauter Figuren, die in **PokéPark Wii** anzutreffen sind.

Unter Strom: Neben Jump&Run-Einlagen besteht ihr in **PokéPark Wii** auch Kämpfe gegen andere Sammelmonster. Hier setzt Pikachu gerade seine Spezialattacke ein.

Willkommen im großen Pokémon-Freizeitpark! Neben eurem Pikachu tummeln sich auch eine Vielzahl weiterer quicklebendiger Taschenmonster in diesem Areal.

völkert, mit denen ihr bei Bedarf Freundschaft schließt. Einige der Sammelmonster, mit denen ihr euch angefreundet habt, sind dann in den verschiedenen Attraktionen an Pikachus Stelle einsetzbar. Damit tut ihr euch wiederum bei einigen Aufgaben viel leichter. Beispiel gefällig? Pikachu ist kein allzu begnadeter Schwimmer, doch wenn ihr mit Corasonn im Wasserlauf antretet, stehen eure Chancen auf einen Sieg um einiges besser. Freundschaften zu schließen gestaltet sich in **PokéPark Wii** allerdings gar nicht so einfach: Damit sich ein Pokémon mit euch abgibt, müsst ihr zuvor ein Minispiel absolvieren. Auch hier ist die Auswahl recht vielfältig: Manche Pokémon stellen euch Rätselaufgaben, andere spielen Fangen mit euch und wiederum andere treten euch im Kampf gegenüber. Je mehr Freunde ihr im Verlauf des Spiels sammelt, desto mehr neue Pokémon kommen nach und nach in den Park, um sich mit euch zu messen. Ob das Spiel nur was für eingefleischte Pokémon-Fans ist oder auch für andere Gamer genug Interessantes bietet, verraten wir euch demnächst in einem ausführlichen Test! ■

Absolut rekordverdächtig: Wenn ihr die richtigen Pokémon in den verschiedenen Attraktionen einsetzt, unterbietet ihr eure persönlichen Bestleistungen.

Vorsicht Steinschlag! In einem der vielen verschiedenen Mini-Games des Spiels schlagt ihr Gesteinsbrocken zurück, die euch entgegengeschmettert werden.

MEINUNG ● CHRISTINA KALKA

„Die Optik ist toll, aber der Umfang eher mau."

Alles in allem hört sich das Konzept von **PokéPark Wii** toll an und die Optik scheint sehr gelungen. Ein wenig Sorgen macht mir der offenbar nicht sehr große Spielumfang. Eine solche Art Minispiel-Sammlung, die mit einer Story und einer frei begehbaren Welt ausgestattet ist, sollte mich mehr als fünf bis sechs Stunden fesseln. Von dieser kurzen Spielzeit sprechen jedenfalls einige Käufer in japanischen Spiele-Communitys. Sehr gern hätte ich allerdings ein richtig langes, klassisches Pokémon-RPG für die Wii oder ihre Nachfolgekonsole.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Nur was für eingefleischte Pokémon-Fans?"

PokéPark Wii ist hauptsächlich ein solide gemachtes Spiel mit diversen mehr oder weniger guten Mini-Games. Das ist natürlich nicht per se schlecht, aber auch nicht sehr innovativ. Bis jetzt konnte ich nicht mit dem Game warm werden, doch vielleicht ändert sich das ja noch nach dem ausführlichen Test? Aber um ehrlich zu sein: Ich warte lieber auf das neu angekündigte **Pokémon Black & White**! Ein klassisches Pokémon-RPG ist mir sowieso viel lieber als ein Minigame-Spin-off wie **PokéPark Wii**.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** September 2010

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Text | Anne Schmiedl

Ab September eröffnet Ubisoft die Skateboard-Saison!

SCREEN-INFO

Die hier gezeigten Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt, bislang konnten wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Die Bilder sehen in unseren Augen etwas zu glatt für ein Wii-Spiel aus, könnten also nachträglich bearbeitet worden sein.

Quizfrage: Wer gewann bei den Olympischen Winterspielen 2006 und 2010 jeweils eine Goldmedaille, hat seine eigene Modelinie und stand schon für mehrere Wii-Spiele Pate? Richtig, Snowboard-Ass Shaun White natürlich! Was jedoch nicht jedem bekannt sein dürfte: White ist nicht nur auf dem Schnee eine wahre Sportskanone, er wagt auch gerne mal einen Abstecher in ein ähnlich halsbrecherisches Metier – das Skateboarden. Grund genug für Ubisoft, in Zusammenarbeit mit dem Ausnahme-Talent ein neues Spiel zu entwickeln. Nach der **Shaun White Snowboarding**-Reihe präsentieren sie uns nun den Titel **Shaun White Skateboarding**, der noch im September dieses Jahres erscheinen wird. Doch ob der prominente Name Whites ausreicht, um ein wirklich gutes Game zu machen? Wir haben einen ersten Blick für euch gewagt.

Verändert das Bild der Stadt

Eure Aufgabe in Shauns Rollbrett-Debüt ist es, eure Stadt zu verändern, sprich ihr Glanz und Farbe zu bringen und sie in ein Skateboard-Mekka zu verwandeln. Aber wie stellt man es als Skater am besten an, einem tristen, grauen Areal neues Leben einzuhauchen? Ganz einfach: Für euer Unterfangen verwendet ihr alles, was die Umgebung so zu bieten hat, und verwandelt es in eine Art persönlichen Skateboard-Park. Aus Straßen macht ihr kurzerhand Rampen, Gassen funktioniert ihr zu Half-Pipes um und auf den Achsen eures Boards grindet ihr gekonnt die Geländer entlang. Auf dem Weg zum perfekten Skater-Paradies sind eurer Fantasie kaum Grenzen gesetzt! Auch eure Kreativität ist gefragt: Um das perfekte Skateboard-Areal zu erschaffen, nutzt ihr alles, was die Stadt an Möglichkeiten für coole Skate-Stunts so hergibt. Ihr verwendet leere Brunnen als Skatebowls oder verlängert Geländer und grindet so noch weiter, als es ohne die Veränderung möglich ist. Je mehr Mühe ihr euch bei den Verwandlungsversuchen der Stadt in eine skaterfreundliche Umgebung gebt, desto mehr Belohnungen heimst ihr dafür dann auch ein. Kreative Köpfe erhalten auf diese Art mehr Punkte und bessere Ausrüstungsgegenstände!

Eine Welt nur für Skateboarder

Die Stadt, in der ihr als Skateboarder unterwegs seid, wird sich

Hoch hinaus: Die gewagtesten Spielumgebungen fordern euch einiges an Können ab. Dafür solltet ihr besser schwindelfrei sein.

Halsbrecherische Stunts: Ihr nutzt alles, was die Umgebung zu bieten hat, um abgefahrene und schwierige Tricks auf eurem Skateboard zu zeigen.

Grau in grau: Diese triste, farblose Umgebung erwartet euch zu Beginn des Spiels. Hier kommt noch keine richtige Stunt-Stimmung auf, das ändert ihr aber schnell.

laut Ubisoft über riesige Bezirke erstrecken, die ihr im Spielverlauf Stück für Stück freischaltet. Auch die über 80 möglichen Stunts (darunter auch der von Shaun White selbst entwickelte „Armadillo“) sollen die Herzen der skateboardbegeisterten Spieler höherschlagen lassen. Zu einem guten Skateboard-Spiel gehört natürlich weit mehr als das: in **Shaun White Skateboarding** stehen verschiedene Modi zur Verfügung, in denen ihr eure Künste auf dem rollenden Brett beweist. Neben Story-Missionen fordern unter anderem Rennen ambitionierten Skatern ihr ganzes Können ab. Auch den Sammlern unter euch wird im neuesten **Shaun White**-Ableger etwas geboten: Bei den insgesamt über 100 verschiedenen Ausrüstungsgegenständen werdet ihr eine ganze Weile brauchen, bis ihr alle euer Eigen nennt. Via Splitscreen habt ihr außerdem die Möglichkeit, zusammen mit euren Freunden zu spielen. Mit bis zu drei weiteren Mitspielern bringt ihr dann entweder im Koop-Modus abgefahrene und schwierige Stunts auf den Asphalt oder ihr messt euer Geschick mit euren Freunden, indem ihr im Kopf-an-Kopf-Modus gegeneinander antretet. Wie genau die Steuerung reagiert, lässt sich zurzeit noch nicht sagen, eines ist aber bereits sicher: **Shaun White Skateboarding** wird das Wii-Balance-Board unterstützen.

Besser als die Konkurrenz?

Ob **Shaun White Skateboarding** wirklich alles hält, was es verspricht, wird sich natürlich erst im Herbst zeigen. Doch eines ist jetzt schon klar: Das Game wird es nicht leicht haben, denn die Konkurrenz im Skateboard-Genre ist groß. Es sollte nicht allzu schwierig sein, das aufgrund verhunzter Steuerung ziemlich ungenaue **Tony Hawk's Ride** in den Schatten zu stellen, aber gegen EAs **Skate**-Reihe ist es schwer anzukommen. Wir sind auf jeden Fall schon ziemlich gespannt, wer letzten Endes das (Skateboard-)Rennen macht. ■

Vielfältige Herausforderungen: **Shaun White Skateboarding** wird neben Rennen auch Story-Missionen enthalten, in denen ihr verschiedene Aufgaben erfüllt.

Nach der Verwandlung: Die düstere Atmosphäre ist wie weggezaubert. In diesem kunterbunten Ambiente macht das Skateboarden gleich viel mehr Spaß.

Nicht ganz realistisch: Ihr verlängert nach Belieben zum Beispiel Geländer weit über ihre eigentliche Länge hinaus und nutzt sie für die coolsten Skate-Stunts.

Abwechslungsreich? **Shaun White Skateboarding** wird laut Ubisoft im fertigen Spiel riesige Areale bieten.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Klappt der Wechsel vom Schnee zum Asphalt?“

Shaun White Snowboarding: World Stage gab in der N-ZONE 12/09 mit 81 Punkten eine ziemlich gute Figur ab. Doch meistert die Reihe den Sprung in das Skateboard-Milieu genauso souverän oder endet der Versuch mit einer Bruchlandung? Die Zeichen stehen gut für einen Erfolg des Games: Schließlich wartet eine ganze Stadt darauf, dass ihr sie zu eurem persönlichen Skate-Park umfunktioniert. Ob das Spiel alles hält, was es verspricht, und ob es auch die Konkurrenz in den Schatten stellt, sehen wir erst in einigen Monaten, sobald wir selbst eine Runde mit Shaun skaten durften.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Der Schauplatz dieses Games ist die ganze Welt.

Wii Party wird drei Spielmodi namens „Standard-“, „Paar-“ und „Living-Party“ bieten.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2010/2011

Wii PARTY

Text | Anne Schmiedl

Nintendo enthüllt Pläne für ein neues Wii-Game: Wird Wii Party der Kracher des kommenden Jahres?

Satoru Iwata, seines Zeichens Präsident von Nintendo, offenbarte Anfang Mai Pläne für ein neues Wii-Spiel, bei dem sich alles um witzige Mini-Games mit mehreren Mitspielern drehen wird. **Wii Party** heißt der Titel, der zwar noch kein offizielles Erscheinungsdatum hat, aber laut Nintendo in Japan bis spätestens März 2011 in den Läden stehen soll.

Bühne frei für eure Miis

Insgesamt hielt sich Nintendo bisher leider bedeckt, was Informationen zu **Wii Party** angeht. Einige Fakten sind allerdings bereits offenkundig. So zum Beispiel, dass als Spielfiguren, wie schon in einigen anderen Wii-exklusiven Mehrspieler-Titeln, eure selbst gestalteten Miis zum Einsatz kommen. Nintendo nimmt deren enorme Popularität zum Anlass für diesen Schachzug: mittlerweile gibt es weltweit über 160 Millionen der dreidimensionalen Avatare!

Drei verschiedene Spielmodi

Das Spiel wird wohl eine große Bandbreite verschiedener Mehrspieler-Games umfassen, von denen einige bereits bekannt sind. So werden Minispiel-Fans insgesamt drei verschiedene große Spiel-Kategorien zur Auswahl stehen. In der sogenannten „Standard-Party“-Rubrik befinden sich dabei Games für einen bis vier Spieler. Diese werden eher genretypische Party-Spiele umfassen, darunter Roulette, Bingo, ein Spiel namens „Übersee-Reise“ und Sugoroku – bei Letzterem handelt es sich übrigens um ein japanisches Brettspiel, das mit dem auch hierzulande bekannten Backgammon verwandt ist. Den Bereich „Paar-Party“ empfiehlt Nintendo dagegen vor allem bei zwei Spielern. Hier werdet ihr unter anderem ein Minispiel namens „Balance-Schiff“ sowie einen „Persönlichkeitscheck“, bei dem ihr eure Charaktereigenschaften mit denen eures Mitspielers vergleicht, finden. Über die letzte Sektion namens „Living-Party“ ist dagegen noch relativ wenig bekannt, doch ließ Nintendo bereits durchblicken, dass hier vor allem innovative Spiele geplant sind. Laut den bislang bekannten Informationen wird in dieser Kategorie dann auch verstärkt eure Wii-FB zum Einsatz kommen. ■

Erste Screenshots zeigen das Spiel „Balance-Schiff“, in dem ihr mit einem weiteren Mitspieler eure Fähigkeiten unter Beweis stellt.

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Bringt Wii Party Mehrspieler-Spaß ohne Ende?“

Nintendo hat erkannt, dass die Wii oft in geselliger Runde genutzt wird. Das letzte Wii-Party-Spiel liegt allerdings – trotz des riesigen Erfolges – weit zurück: **Mario Party 8** erschien bereits 2007. **Wii Party** soll den Erfolg von **Mario Party** nun fortführen – und dabei alles einen Tick besser machen. Ob Nintendo dieses hochgesteckte Ziel erreichen kann?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen aus der Xbox-360-Fassung des Spiels. Die Wii-Version wird nicht so brillant aussehen. Jedoch bekommt ihr hier schon einen guten Eindruck vom Grafikstil der virtuellen Spielzeugkiste.

Genre: Action | **Entwickler:** Avalanche Software | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 15. Juli 2010

TOY STORY 3

Text | Sebastian Stange

Das Spiel zum Animationsfilm entpuppt sich als virtuelles Spielzimmer!

Bald erscheint der dritte **Toy Story**-Film. Der Streifen verspricht Spaß im Kino und das passende Spiel will euch zu Hause unterhalten. Das klingt so weit nicht sonderlich spektakulär. Zu Filmen erscheinen oft Spiele, doch die sind meist auch nicht allzu gut. **Toy Story 3** könnte eine Ausnahme sein, denn hier servieren euch die Entwickler keine Standardkost, sondern probieren Neues aus.

Eure eigene Stadt

Das ganz normale Abenteuer, in dem ihr die Film-Story nachspielt, macht den kleinsten Teil des Spiels aus und dauert nur wenige Stunden. Viel wichtiger ist den Entwicklern ein Modus namens Toy Box. Der versteht sich als eine Art virtuelle Spielwiese. All das, was Kinder mit echtem Spielzeug und ihrer Fantasie anstellen, sollt ihr hier auch virtuell tun können. Ausgangspunkt ist dabei eine Westernstadt, die ihr als Woody, Buzz oder Jessie durchstreifen könnt – alle Figuren haben dabei besondere Fähigkeiten. Ihr schlüpft in die Rolle des Sheriffs und erfüllt kleine Missionen und Aufträge für die Anwohner. Vom dadurch verdienten Gold baut ihr neue Häuser. Und hier kommt der springende Punkt: Je nachdem, welche Gebäude ihr baut, ziehen neue Charaktere in eure Stadt und bald wimmelt es von Aliens, Dinos, Lego-Figürchen und Robotern – halt genauso wie in einem Kinderzimmer. Allesamt haben sie einzigartige Aufträge für euch. Manche sind supersimpel und manche richtig komplex. Dabei müsst ihr etwa als Buzz ballern oder ihr fahrt als Woody rasante Wettrennen.

Eine richtige Spielwiese

Später könnt ihr von eurer Stadt zu weiteren Orten reisen. Beispielsweise besucht ihr einen Märchenwald oder das Zimmer von Andy, dem Besitzer der Spielzeug-Rasselbande. Obendrein könnt ihr viele Details der Spielwelt nach euren Wünschen gestalten. Beispielsweise bestimmt ihr das Aussehen von Häusern oder die Kleidung der Einwohner. Das Tolle daran: Selbst das hat einen Einfluss darauf, welche Aufträge ihr bekommt. Damit dürfte kein Durchgang gleich und jede Spielwelt einzigartig sein. Schließlich erlebt jeder, der mit seinem Spielzeug spielt, sein ganz eigenes Abenteuer. Und **Toy Story 3** scheint da erfreulich nah dran zu sein!

Das kleine Alien rechts haben wir als Pirat verkleidet. Das sorgt dafür, dass wir auch Piraten-Alien-Missionen erhalten.

Je nach Auftrag wechselt das Spiel munter die Genres. Hier bestreitet ihr ein Stunt-Rennen im Monster-Truck.

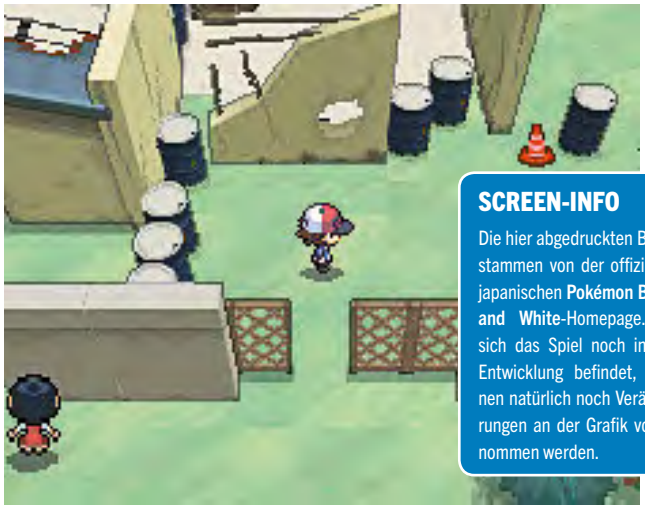
MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Das sind einige tolle Ideen. Hoffentlich zünden sie auch!“

Ich bin froh, dass die Entwickler nicht auf „Schema F“ setzen. Anstatt den Film lose in ein 08/15-Actionspiel zu verpacken, probieren sie etwas völlig Neues und versuchen sich an einer virtuellen Spielwiese. Die Ideen sind dabei kreativ und machen einen sehr guten Eindruck. Ich bin sehr gespannt, ob diese tollen Ideen in der Praxis auch wirklich gut funktionieren.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Belebtes Gewusel: Außer eurem Helden sind noch eine Menge anderer Figuren auf den Straßen unterwegs und verleihen dieser Szenerie richtiges Großstadtflair.



Neue Gebiete braucht der Held: Hier bewegt sich eure Spielfigur durch eines der vielfältigen Areale, die **Pokémon Schwarze Edition** und **Weiße Edition** zu bieten hat.

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen von der offiziellen japanischen **Pokémon Black and White**-Homepage. Da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet, können natürlich noch Veränderungen an der Grafik vorgenommen werden.

DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2011

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

Text | Anne Schmiedl

Japan ist wieder mal im Taschenmonster-Fieber und Deutschland feiert mit: Reshiram und Zekrom zieren die Schachteln der neuen Editionen!

Es ist noch gar nicht lange her, dass Nintendo die fünfte **Pokémon**-Generation angekündigt hat. Jetzt gibt es endlich wieder neue Infos, Bilder und Videos zum Spiel, das noch im Herbst dieses Jahres in Japan erscheinen wird. Wir haben natürlich alles ganz genau unter die Lupe genommen und präsentieren euch die neuesten und wichtigsten Fakten zum potenziellen Hit-Game!

Ein verändertes Stadtbild

Bereits in der N-ZONE 06/10 zeigten wir euch erste Bilder, die einen Blick auf die Spielwelt der neuen **Pokémon**-Editionen erlaubten. Die neuen Informationen bestätigten viele unserer Ersteindrücke, liefern allerdings auch ganz neue Erkenntnisse. So ist nun bekannt, dass das Spiel in einer neuen Gegend angesiedelt ist. Während ihr in den vorherigen Spielen in Yohto oder Kanto unterwegs wart, erkundet ihr nun ein von diesen Landstrichen weit entferntes Areal namens „Isshu“ (bei „Isshu“ und allen folgenden Gebiets- und Pokémon-Bezeichnungen handelt es sich um die offiziellen Namen der japanischen Editionen, die deutschen oder amerikanischen Entsprechungen sind noch nicht bestätigt). Die neue Umgebung verspricht dabei so abwechslungsreich wie bisher keines der anderen **Pokémon**-Spiele zu werden: Eingerahmt von grünen Wald- und Wiesenflächen finden sich auch Städte mit dem typischen Flair einer neuzeitlichen Metropole, zum Beispiel Tokio! Das bisher veröffentlichte Material stellt eine dieser Großstädte genauer vor und zeigt eine noch nie dagewesene Detailverliebtheit. In der Hafenstadt „Hiun“ gibt es mit Werbebannern versehene Hochhäuser, einen Hafen, an dem Schiffe anlegen (es ist noch nicht klar, ob ihr mit ihnen auch fahren könnt), eine riesige Brücke, ruhige Seitengässchen und von Bäumen gesäumte Hauptstraßen. Letztere sind besonders bemerkenswert: Außer eurem Spielcharakter laufen hier viele andere Figuren durch die vor Leben strotzende Stadt. Während ihr diese passiert,

Spannende Details: Ob ihr mit diesem Schiff im fertigen Spiel tatsächlich fahren könnt, ist bislang noch unbekannt. Da heißt es abwarten bis Herbst!

Je nach Typ unterscheiden sich die Stärken und Schwächen eurer Tauschmonster. Tsutaja ist vom Typ Pflanze und somit besonders gegen Wasser-Pokémon im Vorteil.

werden kleine Sprechblasen wie „Auf Wiedersehen“ oder „Ich bin hungrig“ eingeblendet, ohne dass ihr extra durch einen Knopfdruck jemanden ansprecht. Die neue Grafik der **Pokémon**-Editionen Schwarz und Weiß gibt euch außerdem die Möglichkeit, die im Vergleich zu den Vorgängern veränderte Atmosphäre des Spiels richtig zu genießen. Denn die Sicht auf das Spiel findet nicht mehr von oben in 2D statt, sondern in einer 3D-Umgebung, die sich um euch herumdreht.

Erste neue Pokémon enthüllt

Am Anfang des Spiels entscheidet ihr wie gewohnt, ob ihr als weiblicher oder männlicher Pokémon-Trainer spielt. Egal ob ihr den smarten Jungen oder das lebhafte Mädchen favorisiert – kurz darauf steht eine weitere, nicht minder wichtige Wahl an: die eures Start-Pokémon! Denn natürlich wird die Welt von „Isshu“ wie gewohnt von einer Vielzahl der fröhlichen Taschenmonster bevölkert, von denen zu Beginn eures Abenteuers drei zur Auswahl bereitstehen. Ob ihr dabei Feuer-Pokémon Pokabu, Wasser-Pokémon Mijumaru oder Gras-Pokémon Tsutaja an eurer Seite bevorzugt, bleibt allein eurem Geschmack überlassen. Jede dieser Alternativen bietet unterschiedliche Vor- und Nachteile.

Komplett umgestaltete Kämpfe!

Neben Grafik und Spielwelt haben auch die Kämpfe einige Neuerungen in petto. Eure Pokémon wirken dabei so realistisch wie nie zuvor, da sie sich ununterbrochen bewegen: Sie zwinkern beispielsweise mit den Augen oder hüpfen auf der Stelle auf und ab. Und damit nicht genug: Auch der Bildschirm zeigt nicht nur eine statische Kampfansicht, sondern bewegt sich manchmal zur Seite und erzeugt so das Gefühl eines dynamischen Geschehens. Die Werte eurer Pokémon befinden sich übrigens weiterhin auf dem oberen Kampfbildschirm, sind allerdings viel kompakter dargestellt als gewohnt und werden bei speziellen Attacken ausgeblendet. So kommt ihr in den vollen Genuss der Animationen, die um einiges besser als in den Vorgängern aussehen. ■

EVENT-POKÉMON ZOROARK

Die japanischen Pokémon-Fans haben es viel besser als die deutschen: Dort läuft nämlich am 10. Juli der 13. Pokémon-Film **Gen’Ei no Hasha Zoroark** (Deutsch: **Zoroark, der Meister der Illusion**) an. Und damit nicht genug: Wer ein spezielles Vorverkaufsticket für den Film besitzt, kann eines der legendären Pokémon Entei, Rai-kou und Suicune in einer neuen Farbe und mit besonderen Fähigkeiten sein Eigen nennen! Diese sind notwendig, um später in den **Pokémon**-Editionen Schwarz und Weiss den Kampf gegen ein äußerst ungewöhnliches Taschenmonsterfreizuschalten. Auch wenn es zuerst wie ein Kräftemessen mit Entei aussieht, wird schnell klar, dass hier ein anderes Pokémon der Gegner ist: Denn Zoroark beherrscht die brandneue Spezialfähigkeit Illusion, mit der es nach Belieben seine Gestalt wechselt!

DIE STARTER-POKÉMON!

Eines dieser drei Pokémon steht euch bei eurer Erkundung der neuen **Pokémon**-Editionen von Anfang an zur Verfügung. Welches ihr bevorzugt, liegt ganz allein bei euch!

POKABU
Spezies: Schwein
Typ: Feuer
Größe: 0,5 m
Gewicht: 9,9 kg

TSUTAJA
Spezies: Gras-Schlange
Typ: Pflanze
Größe: 0,6 m
Gewicht: 8,1 kg

MIJUMARU
Spezies: Seeotter
Typ: Wasser
Größe: 0,5 m
Gewicht: 5,9 kg

Flammen-Inferno: Die Attacken des Starter-Pokémon Pokabu sind sprichwörtlich heiß.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Cooler Look und bewährtes Spielprinzip“

Kein Wunder, dass die Japaner aus dem Häuschen sind: das neue **Pokémon** verspricht ein grandioses Spiel zu werden. Die verbesserte Grafik, die coole 3D-Ansicht und das brandneue Gebiet sind der Hit! Doch neben diesen Veränderungen ist Nintendo glücklicherweise dem Spielprinzip der vorherigen Teile treu geblieben – und genau diese Mischung aus altbewährtem Gameplay und innovativem Look ist es, die den jüngsten **Pokémon**-Ableger zum Knaller machen könnte. Jetzt heißt es nur noch abwarten, bis der Titel auch in Deutschland erscheint.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT
Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

MULTI-HIT
Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // sammelt …

… Kometenmünzen in Super Mario Galaxy 2: Gut die Hälfte hat er bisher (ohne Komplettlösung) entdeckt und wird wohl nicht eher ruhen, bis er auch die letzte Münze sein Eigen nennen kann.

… Erfahrungen beim Renovieren: Neben **Galaxy 2** hat Thomas im Moment noch eine andere, sehr unangenehme Feierabendbeschäftigung. Tapetenablösen, Verputzen und Streichen sind wahrlich kein Vergnügen …

Christoph Kraus // übt …

… sich in Geduld: Während ihr diese Zeilen lest, hat Nintendo schon die Wii- und DS-Spiele der E3 2010 enthüllt. Doch bei Redaktionsschluss stand immer noch nicht fest, womit Nintendo für Furore sorgt. Warten nervt!

… sein musikalisches Talent: Rhythmusgefühl ist für Christoph zwar ein Fremdwort, aber trotzdem komponiert er in **Jam with the Band** fleißig neue Songs. Sein Künstlername spricht Bände: „Elend & Jammer"!

Sebastian Stange // wird …

… mit Nintendos 3DS spielen. Wenn ihr diese Zeilen lest, sollte die Spielemesse E3 in Los Angeles gerade stattgefunden haben. Sebastian war dort und hat hoffentlich viele tolle Infos und Spieleindrücke im Gepäck.

… endlich seinen Balkon genießen. Nach wochenlanger Regenzeit scheint endlich die Sonne. Also fix Rippchen und Steaks vorbereitet und den Grill angeheizt. So lässt es sich leben!

Maik Koch // jubelt …

… über den Auftritt der deutschen Fußball-Nationalmannschaft bei der Fußball WM 2010 in Südafrika. Ihr schafft das auch ohne Ballack, Träsch, Westermann und Rolfes.

… über Super Mario Galaxy 2. Meine Wertung von 768 Prozent schaffte es leider nicht in die N-ZONE. Na ja, Fanboys und Mega-Hype gehören zum Nintendo-Klempner dazu. Das Spiel ist brillant. Alle kaufen! Jetzt!

Christian Schönlein // hat …

… sich von Monster Hunter Tri losgerissen: Zumindest vorrübergehend, denn bei dem genialen Wetter wäre es eine Sünde, zu Hause vor der Glotze rumzuhängen. Doch der nächste Regen kommt bestimmt …

… kein WM-Fieber: Mit Fußball hat es unser RPG-Experte nicht so. Und auch wenn ihn das Geschehen auf dem Rasen nicht sonderlich interessiert, will er sich die Atmosphäre bei dem einen oder anderen Public Viewing nicht entgehen lassen.

David Mola // ist unterwegs …

… mit dem Tourbus und wird, während ihr diese Zeilen hier lest, mit seiner Band einige Bühnen außerhalb heimischer Gefilde rocken! Ich freu mich drauf!

… in der fabelhaften Welt von Monster Hunter Tri und schnetzelt massenweise gefährliches Getier. Nach dem etwas zähen Einstieg entfaltet sich der Charme dieses Spiels langsam, aber dafür heftig. Nur das Drumherum ist mir etwas zu gezwungen (un-)lustig. Dennoch ein tolles Spiel!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Trainierte fleißig …
… für die **Pokémon**-WM, die in diesem Jahr in Köln stattfand. Einen ausführlichen Bericht zum Gipfeltreffen der besten **Pokémon**-Spieler Deutschlands und wie sich unser Pokémon-Genie geschlagen hat, lest ihr in der nächsten N-ZONE, in der Stephan auch **PokéPark** unter die Lupe nehmen wird.

ANNE SCHMIEDL

Ist verliebt …
… und zwar in keinen anderen als den Helden des neuen **Lego**-Spiels: **Harry Potter**! Nach den Test-Artikeln zur Wii- und DS-Variante des Games ist sie auch privat kaum von Konsole und Handheld loszureißen und verbringt ihre Abende im Moment mit dem Erkunden der magischen Welt J.K. Rowlings.

CHRISTOPH SCHUSTER

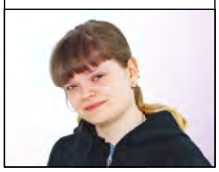
Ist infiziert …
… und zwar von **Super Mario Galaxy 2**! Dementsprechend war der bekennende Nintendo-Fan häufig bei Christophs und Annes Spieleses-sions für den **Galaxy**-Test anzutreffen. Doch so richtig Spaß macht's eben erst, wenn man selbst spielt, und das am besten in Ruhe auf dem heimischen Sofa.

DAVID MARTIN

Sommer, Sonne und Strand … oder doch nicht? Das hiesige Wetter lässt aktuell wirklich zu wünschen übrig. Das macht aber nichts, schließlich sorgt **Super Mario Galaxy 2** für reichlich Sonne in meinem Spieler-Herz. Genauso wie die E3 2010, die etliche Neuheiten bereithält. Auf www.n-zone.de verfolgt ihr das Spektakel!

CHRISTINA KALKA

Liebt Action …
… und Schwerter. Deswegen machte es Christina auch gar nichts aus, einen Großteil des Monats vor Spielen wie **No More Heroes 2**, **Enclave** und dem neuen **Prince of Persia** verbracht zu haben. Das half ihr auch dabei, einige grottige Spieletests durchzustehen, ohne den DS frustriert in die Ecke zu werfen.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

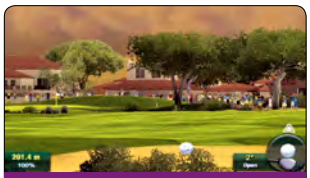
	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	SUPER MARIO GALAXY 2	SUPER MARIO GALAXY 2	SUPER MARIO GALAXY 2	SUPER MARIO GALAXY 2
FLOP-TITEL	ROOMS: THE MAIN BUILDING	ROOMS: THE MAIN BUILDING	SAMURAI WARRIORS 3	JAM WITH THE BAND
SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)	Muss man über dieses Spiel überhaupt noch irgendwelche Worte verlieren? Ich bin überzeugt, dass man es nicht tun muss. Daher spare ich mir die Lobeshymne für die große Test-Analyse auf Seite 32 auf! **10**	Ich hätte mir ja eigentlich eine neue, frischere Idee für ein neues **Mario** gewünscht. Doch die vielen neuen Ideen versöhnen mich da locker. Ein Meisterwerk, das in jede Wii-Spielesammlung gehört! **9**	**Galaxy 2** fasziniert mich sogar noch mehr als der geniale erste Teil, den ich ewig gezockt habe. Die Sternensuche mit Mario gehört momentan zum festen Bestandteil meines Feierabendprogramms! **9**	Seit der Enthüllung auf der letztjährigen E3 freue ich mich auf **Super Mario Galaxy 2**. Den ersten Teil habe ich an einem Wochenende durchgespielt. Der Nachteil: Am Mario-Starttag beginnt die Fußball-WM. **9**
∅ **WERTUNG: 9,25** Test S. 32				
LEGO HARRY POTTER (Wii)	Langsam wird's langweilig, wie immer mehr Spielfiguren „legofiziert" werden – nach **Lego Indiana Jones, Lego Star Wars** und **Lego Batman** habe ich so langsam keine Lust mehr auf die immergleichen Rätsel. **6**	Ich mag die **Lego**-Games. Sie sind charmant, technisch gut inszeniert, turbulent und cool für junge Zocker. Aber ich mag den Potter nicht. Also passe ich hier und vergnüge mich mit anderen Lego-Games. **7**	Was Spiele nicht alles zu leisten vermögen: Bisher habe ich um die Bücher und Filme einen Bogen gemacht, aber durch das gewohnt geniale **Lego**-Spiel bin ich erstmals in das Potter-Universum eingetaucht. **8**	**Lego**-Spiele sind immer spaßig und unterhaltsam. Die **Star Wars**- und **Indiana Jones**-Ableger habe ich verschlungen. Leider bin ich überhaupt kein Harry-Potter-Fan, weshalb ich **Lego Harry Potter** getrost ignoriere. **7**
∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 38				
TIGER WOODS PGA 11 (Wii)	Mag sein, dass ich eine der aktuell besten Golfsimulationen der Welt verpasse, aber für mich ist der träge Spielablauf überhaupt nichts. Da loche ich lieber im Golf-Resort von **Wii Sports** ein. **7**	Ich als passionierter Golfer finde Golfspiele ja insgesamt ganz cool, doch mir ist **Tiger Woods** einfach einen Tick zu nüchtern. Ich mag es peppiger und bunter – gerne auch auf Kosten der Realitätsnähe! **7**	Entgegen meiner Erwartungen bietet auch der neue Teil der EA-Golfserie wieder deutlich spürbare Verbesserungen – beispielsweise bei der Steuerung, die jetzt noch einen Tick besser funktioniert. **8**	Die **PGA Tour** muss in diesem Jahr ohne mich auskommen. Ich habe in den letzten beiden Jahren einfach zu oft Golf-Simulationen auf der Wii gespielt. Vielleicht wird's wieder was mit dem 2012er-Teil! **5**
∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 44				
SAMURAI WARRIORS 3(Wii)	Langsam gelte ich bestimmt als der notorische Nörgler in der N-ZONE. Aber auch **Samurai Warriors** ist nichts für mich. Was soll spannend daran sein, im Minutentakt ewiggleiche Typen zu vermöbeln? **6**	Ich mag diese Spielereihe, die ich zuvor schon auf anderen Systemen ausgiebig gezockt habe. Ja, die Nonstop-Kämpfe sind stumpf und monoton, aber irgendwie… Hach, ich mag es halt einfach! **8**	Egal auf welcher Konsole – **Dynasty Warriors** hat mir mit seinem unübersichtlichem Gameplay noch nie richtig Spaß gemacht. Und auch eine gelungene Wii-Fassung wird das wohl nicht ändern. **6**	Ich hatte weder Lust noch Zeit, mich in **Samurai Warriors** reinzuspielen. Das Highlight des Monats ist einfach **Super Mario Galaxy 2**. Da spiel ich nix anderes. Punkt, aus! Außerdem ist ja auch bald noch Fußball-WM. **?**
∅ **WERTUNG: 6,7** Test S. 42				
JAM WITH THE BAND (DS)	Wer hätte es gedacht? Endlich wieder ein Spiel, das für mich geschaffen ist! Das Spielkonzept von **Jam with the Band** ist zwar nicht sonderlich innovativ, aber das Drumherum stimmt einfach! **8**	Von dem Game habe ich fast nix mitbekommen. Nur einmal hat Christoph gemeint, ich soll in den DS singen. Mehr wollte ich auch gar nicht davon sehen – Musikspiele auf dem DS machen mich eben nicht an. **5**	**Guitar Hero** auf dem DS fand ich spitze, doch mit Nintendos neuestem Musikspiel werde ich nicht warm. Die Songauswahl ist nicht mein Fall und nach dem Gesang von Kollegen Stange hat es mir gereicht. **5**	Ich bin viel zu sehr auf **Guitar Hero** und **Rock Band** eingeschossen als dass ich mich auf andere Musikspiele einlassen möchte. Abgesehen davon hat mich kaum einer der Songs ansprechen können. **5**
∅ **WERTUNG: 5,75** Test S. 48				
ROOMS: THE MAIN BUILDING (DS)	Hudson Soft, die Entwickler der beliebten **Mario Party**-Serie, versuchen sich an einem Spiel, in dem es nur um Schieberätsel geht? Die Idee geht zwar auf, allerdings gibt's kaum Abwechslung. **6**	Anfangs sah die Hudson-Knobelei noch ganz interessant aus, doch nach einiger Spielzeit wurde mir das Game zu monoton. Hier gibt's weit spannendere Genre-Vertreter, die auch dauerhaft an den DS fesseln! **5**	Eigentlich ein nettes Spiel, doch leidet der Knobeltitel auf Dauer unter fehlender Abwechslung. Als Downloadspiel wäre das noch okay, doch zum Vollpreis würde ich **Rooms** beim Händler liegen lassen. **6**	Mich konnten die kleinen Rätsel lange an den Handheld fesseln, auch wenn ich zugeben muss, dass das Gameplay auf Dauer etwas eintönig wird. Für eine flotte Runde zwischendurch taugt's allemal! **7**
∅ **WERTUNG: 6,0** Test S. 49				

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

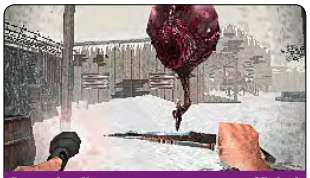
Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Alien Monster Bowling League	TGC	29. Juni I 2010
Big Beach Sports 2	THQ	25. Juni I 2010
Dance Dance Revolution: Hottest Party 3	Konami	Juni I 2010
Enclave: Shadows of Twilight	TopWare Entertainment	25. Juni I 2010
Für immer Shrek	Activision	25. Juni I 2010
Games Island	Konami	Juni I 2010
Green Day: Rock Band	Electronic Arts	10. Juni I 2010
In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.	18. Juni I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	25. Juni I 2010
Marines	F + F	15. Juni I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	11. Juni I 2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	08. Juni I 2010
Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive	Juni I 2010
U-Sing Girls Night	Koch Media	18. Juni I 2010
We Sing Vol. 2	Flashpoint	23. Juni I 2010
JULI		
Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft	29. Juli I 2010
Crazy Machines	dtp	02. Juli I 2010
Summer Challenge: Tournament Athletics	RTL Interactive	Juli I 2010
Tournament of Legends	Sega	02. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
AUGUST		
Die Legende von Aang	THQ	16. August I 2010
2010 / 2011		
Alter Ego	Bit Composer Games	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	September I 2010
Conduit 2	Sega	2010
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Def Jam Rapstar	Konami	2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	2010
Disney Mickey Epic	Disney Interactive	16. September I 2010
Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive	Herbst I 2010
Family Trainer Treasure Adventure	Namco Bandai	Herbst I 2010
Fling Smash	Nintendo	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hasbro – Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Hitman 5	Noch nicht bekannt	2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Metroid: Other M	Nintendo	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	2010
Scene It? Twilight	Konami	2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	2010
Shaun White Skateboarding	Ubisoft	September I 2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Sniper Elite	Reef Entertainment	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision	September I 2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
The Grinder	High Voltage	2010
The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Snap Dragon	Herbst I 2010
The Last Story	Nintendo	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Transformers: Krieg um Cybertron	Activision	2010
Trauma Team	Nintendo	2010
Xenoblade	Nintendo	2010
Zelda	Nintendo	2010

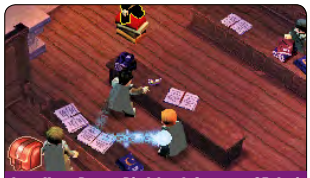
Super Mario Glalaxy 2 — 11. Juni



Tiger Woods PGA Tour 11 — 1. Juli



Dementium II — 25. Juni



Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 — 25. Juni

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Beat City 2	THQ	11. Juni I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 7 + 8	HMH	30. Juni I 2010
Dementium II	TopWare	25. Juni I 2010
Deine eigene Modenschau	Rondomedia	25. Juni I 2010
Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	City Interactive	24. Juni I 2010
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia	16. Juni I 2010
DWK 5	Namco Bandai	04. Juni I 2010
Englisch entdecken mit Ben & Bella	Rondomedia	16. Juni I 2010
Für immer Shrek	Activision	25. Juni I 2010
Just for Girls: VIP News – Die Star Journalistin	dtp	Juni I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	25. Juni I 2010
Mega Man Zero Collection	Capcom	11. Juni I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	30. Juni I 2010
Puzzle – Pferdefreunde	Tivola	25. Juni I 2010
Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin	Focus Home Interactive	25. Juni I 2010
Superhirn 2	avanquest	10. Juni I 2010
JULI		
Cornelsen Englisch Training Klasse 5 + 6	HMH	31. Juli I 2010
Dragon Ball Origins 2	Namco Bandai	30. Juli I 2010
Puzzle Quest 2	Namco Bandai	16. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
AUGUST		
Die Legende von Aang	THQ	16. August I 2010
2010 / 2011		
Bakugan Battle Trainer	Activision	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Become a famous Model	Global Producers	2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	September I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	September I 2010
Camp Rock – The Final Jam	Disney Interactive	September I 2010
Casual Mania	Easy Interactive	2010
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
Dragon Quest VI	Square Enix	2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
Für immer Shrek	Activision	2010
Ghost Trick (Arbeitstitel)	Capcom	2010
Golden Sun DS	Nintendo	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Hidden Mysteries: Buckingham Palace	Astragon	2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
Okamiden	Capcom	2011
Phantasy Star Portable 2	Sega	2010
Phineas und Ferb: Volle Fahrt!	Disney Interactive	Herbst I 2010
Pokémon Black & White	Nintendo	2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Sunny Munroe	Disney	2010
Super Scribblenauts	Warner Interactive	September I 2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010
Transformers: Krieg um Cybertron	Activision	2010

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	10. Juni	Green Day: Rock Band	Electronic Arts
Test S. 32	11. Juni	Super Mario Galaxy	Nintendo
	15. Juni	Marines: Modern Combat	F + F
	18. Juni	In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.
	18. Juni	U-Sing Girls Night	Koch Media
	23. Juni	We Sing Vol. 2	Flashpoint
	25. Juni	Big Beach Sports 2	THQ
	25. Juni	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare Entertainment
	25. Juni	Für immer Shrek	Activision
Test S. 38	25. Juni	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive
	29. Juni	Alien Monster Bowling League	TGC
	Juni	Dance Dance Revolution: Hottest Party 3	Konami
	Juni	Games Island	Konami
	Juni	Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive
Test S. 46	02. Juli	Tournament of Legends	Sega
	02. Juli	Crazy Machines	dtp
	15. Juli	Toy Story 3: Das Videospiel	Disney Interactive Studios
	Juli	Summer Challenge – Tournament Athletics	RTL Interact.
Test S. 44	01. Juli	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts
	29. Juli	Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft
	16. August	Die Legende von Aang	THQ

11.06. DER BAUERNHOF

HERSTELLER: ASTRAGON I GENRE: SIMULATION

Das Spielprinzip aus der Super-Nintendo-Simulation **Harvest Moon** kommt jetzt im realistischen Grafikstil auf die Wii. Es gilt, Tiere zu füttern, Felder zu bearbeiten und auch die Wirtschaftlichkeit des Hofs im Auge zu behalten. Eure Spielfigur spaziert also über Äcker, Trampelpfade und den Hof und sorgt dafür, dass die Saat stets gedeiht. Gelegentliche Minispiele sollen dabei für Kurzweil sorgen.

24.06. DAISY FUENTES PILATES

HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: SPORT

Das schauspielernde, aus Funk und Fernsehen bekannte Model Daisy Fuentes ist so etwas wie das kubanische Gegenstück zu Michelle Hunziker – nur ohne Thomas Gottschalk als Co-Moderator! Als Namenspatin ihres Pilates-Trainingsprogramms will sie körperbewusste Spieler dazu anregen, tägliche Übungen zu absolvieren. Auch das Balance Board wird für schweißtreibende Aufgaben unterstützt.

23.06. WE SING VOL. 2

HERSTELLER: FLASHPOINT I GENRE: MUSIKSPIEL

Nach wie vor ist **SingStar** für PlayStation 3 die Referenz, wenn es um Karaoke-Spiele geht. Für die Wii gibt es zwar eine Handvoll Alternativen, aber die erreichen bei Weitem nicht die Strahlkraft des Originals. **We Sing** versucht im zweiten Teil, bekannte Gassenhauer und anspruchsvolle Pop-Hits zu vereinen. Geboten werden etwa Elton John („Tiny Dancer"), Right Said Fred („I'm Too Sexy"), 2raumwohnung („36 Grad"), Henry Valentino & Uschi („Im Wagen vor mir") und Gloria Gaynor („I Will Survive").

15.06. MARINES: MODERN URBAN COMBAT

HERSTELLER: F + F I GENRE: ACTION

Die Verpackung erweckt zwar einen recht billigen Eindruck, aber **Marines: Modern Urban Combat** heimste in der amerikanischen Presse durchaus respektable Wertungen ein. Der zu zweit spielbare Wii-Ego-Shooter richtet sich an die Liebhaber von Actionspielen wie **Ghost Squad** – im Mittelpunkt stehen also deftige Schusswechsel im Brennpunkt Beirut, kein tiefgründiges Shooter-Erlebnis. Die Grafik ist für Budgetspiel-Verhältnisse übrigens erstaunlich gut.

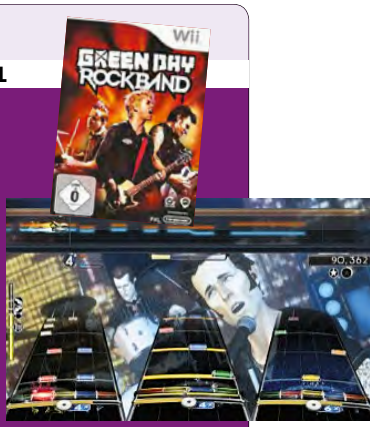
23.06. BIG BEACH SPORTS 2

HERSTELLER: THQ I GENRE: SPORT

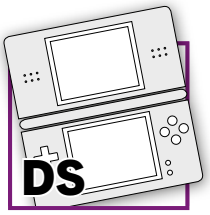
Kaum zu glauben: Das erste **Big Beach Sports** verkaufte sich so gut, dass nicht nur der Ableger **Big Family Games**, sondern auch ein zweiter Teil nachgelegt wird! Hersteller THQ verspricht eine Balance-Board-Unterstützung sowie neue Disziplinen wie Wasserjet-Fahren, Fußball oder Rugby. Hoffentlich ist die spielerische Qualität höher als beim Seriendebüt (N-ZONE-Mehrspieler-Wertung: 57 Prozent).

10.06. GREEN DAY: ROCK BAND

HERSTELLER: : ELECTRONIC ARTS I GENRE: MUSIKSPIEL



EA versorgte uns mit einer spielbaren Version der Gitarren-Schrammel-Simulation. Wir befinden die Song-Auswahl für gut und konnten im Schnelltest keine spielerischen Defizite entdecken. Wie auch, schließlich ist das Spielprinzip altbekannt. Dass auch die **Guitar Hero**-Instrumente verwendet werden dürfen, versteht sich von selbst. Herunterladbare Extralieder sollen übrigens auch Wii-Besitzern angeboten werden.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal leicht den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
11. Juni	Mega Man Zero Collection	Capcom
16. Juni	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia
16. Juni	Englisch entdecken mit Ben und Bella	City Interactive
18. Juni	Deine eigene Modenschau	Rondomedia
24. Juni	Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	City Interactive
25. Juni	Cornelsen Trainer Englisch Klasse 5+6	HMH
25. Juni	Dementium II	TopWare

15.07. KOSMETIKSALON

HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Oh weia: Das kann ja nur gründlich schiefgehen! Wozu braucht es ein Spiel, in dem man Dinge tut, die einem schon im echten Leben keinen Spaß machen? Finger- und Fußnägel schneiden, Haare waschen, Gesichtsmaske auftragen – das gehört zwar zur Hygiene dazu, ist aber so spannend wie das tägliche Zähneputzen. Aber **Kosmetiksalon** richtet sich natürlich nicht an Vollblutzocker, sondern an Mädchen – und die ticken bekanntlich anders …

16.06. ENGLISCH ENTDECKEN MIT BEN UND BELLA

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: ANWENDUNG

Hier ist der Name Programm: Dieses Spiel richtet sich an Vor- und Grundschüler, die mit den Comicfiguren Ben und Bella erste Gehversuche im Erlernen der englischen Sprache unternehmen möchten. Man muss beispielsweise den Schwanz der Titelfigur lila einfärben oder ein bestimmtes Tier auf einem Bild finden. Die Aufgaben werden kindgerecht präsentiert, können aber den klassischen Schulunterricht nicht ersetzen.

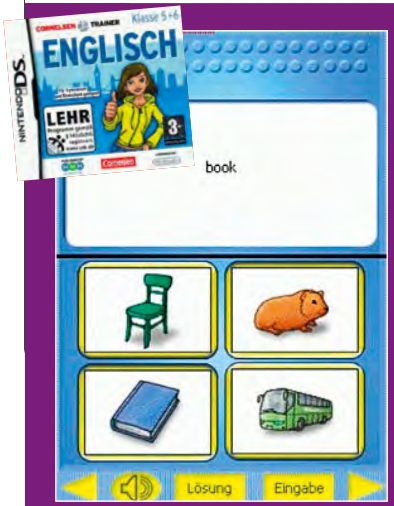
25.06. PUZZLE: PFERDEFREUNDE

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

In der letzten N-ZONE stellten wir euch **Puzzle: art** vor. Jetzt könnten wir denselben Text kopieren und nur den Titel ändern, denn in **Puzzle: Pferdefreunde** bleibt alles beim Alten, abgesehen von der Tatsache, dass ihr keine Ölgemälde, sondern Gäule zusammenpuzzelt. Schade: Es gibt abermals nur 25 Motive. Das ist ein bisschen mager für ein Spiel, für das man immerhin knapp 20 Euro auf den Tisch legt. Vielleicht sind die klassischen Pappteilchen die bessere Art zu puzzeln.

25.06. CORNELSEN TRAINER ENGLISCH KLASSE 5+6

HERSTELLER: HMH I GENRE: ANWENDUNG



Und gleich noch ein Englisch-Übungsprogramm: **Cornelsen Trainer Englisch** basiert auf den Lehrplänen von Realschule und Gymnasium und will spielerisch die Lektionen der fünften und sechsten Klasse vermitteln. Man büffelt also Vokabeln, schreibt vorgesprochene Begriffe via Touchpen auf und absolviert Grammatik- und Vokabelübungen. Wie andere Sprachlern-Programme stellt auch dieser Titel allenfalls eine Ergänzung zum Unterricht dar.

15.07. TOY STORY 3

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

In **Toy Story 3** sind Woody, Buzz, Rex und die anderen Spielzeuge mit einem völlig neuen Problem konfrontiert: Andy, mittlerweile 18 Jahre alt, verstaut seine Plastikfiguren im Wandschrank und hat nur für Woody ein Ehrenplätzchen im Zimmer übrig. Die Hektik beginnt so richtig, als Andys Mutter die Spielzeuge versehentlich in den Müll wirft … Auf dem DS ist **Toy Story 3** eine Mischung aus Minispielen, Hüpflevels und Action-Adventure.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 11. Juni 2010

SUPER MARIO GALAXY 2

Text | Christoph Kraus, Anne Schmiedl

Hier kommt die ultimative Langzeit-Analyse zum Jump&Run-Meilenstein des Jahres: Wie lange hält Mario die Fans in Atem?

FAQs

Warum bringt ihr denn noch einen Test zum Spiel?
Richtig bemerkt, schon die letzte Ausgabe beinhaltete Deutschlands ersten **Mario Galaxy 2**-Test. Allerdings erlaubte Nintendo damals noch nicht, eigene Screenshots zu erstellen. Auch Spieleindrücke, die über Welt Nummer 3 hinausgehen, waren nicht gestattet – diese Einschränkung galt übrigens auch für alle anderen internationalen Redaktionen. Der Langzeittest, der sowohl auf der US- als auch der PAL-Fassung basiert, widmet sich eingehend dem Rest des Abenteuers.

Wie komplex ist Super Mario Galaxy 2?
Den Umfang in Zahlen auszudrücken, fällt uns nicht leicht. Schließlich hat jeder Spieler unterschiedlich viel Talent. Als groben Richtwert können wir euch versichern, dass man gut 15 Stunden beschäftigt ist, bis der Endboss als geschlagen gilt und der Abspann des Spiels über die Mattscheibe flimmert. Mindestens noch mal so viele Stunden vergehen, bis sich der letzte der 120 gelben Sterne in eurem Besitz befindet. Um alle 242 Himmelskörper zu sammeln, spielt ihr etwa 50 Stunden.

Verratet mir, wie die Geschichte des Spiels ausgeht!
Bowser hat – wie wir schon dem Vorspann entnahmen – die Prinzessin entführt und den Kosmos durcheinandergebracht. Doch am Ende siegt Mario in einem ultimativen Showdown über den Fiesling und kann somit verdienterweise mit Prinzessin Peach zu seinem Heimatplaneten zurückkehren. Vorher gibt sich allerdings noch Rosalina, die Hüterin des Kosmos, persönlich die Ehre und bedankt sich beim pfiffigen Klempner dafür, dass er ihren Baby-Luma beschützt hat.

Was gibt es nach dem Durchspielen noch alles zu tun?
Das Abenteuer ist dann noch nicht einmal zur Hälfte geschafft. Die Entwickler von Nintendo spendierten **Super Mario Galaxy 2** mehr als doppelt so viele Power-Sterne wie dem ersten Teil. Außerdem gibt es zwei zusätzliche Missionen (in Summe also 242 Sterne), 49 Kometenmünzen und eine Menge Extra-Krimskrams, zum Beispiel Bestenlisten und Luigi als alternative Spielfigur. Vor allem durch diese gigantische Fülle an Geheimnissen bleibt der Spielspaß lange erhalten!

Brauche ich das Spiel, wenn ich Teil 1 schon kenne?
Wir befürchteten, dass sich die Menge an Innovationen im Vergleich zum ersten Teil in Grenzen halten würde. Doch **Galaxy 2** bietet so viele spielerische Feinheiten, dass wir das Spiel mit 96 Spielspaß-Prozent küren – trotz seiner offensichtlichen Ähnlichkeit zum Seriendebüt. Dass der Umfang verdoppelt wurde und der Anspruch teilweise extrem knackig ist, spricht ebenfalls für die Qualität des neuesten Mario-Geniestreichs. Nur eine allzu komplexe Geschichte dürft ihr nicht erwarten.

GEHEIMNISSE BIS ZUM ABWINKEN

Warum ist **Super Mario Galaxy 2** ein so prickelndes Jump&Run-Vergnügen? Wir decken alle Motivationsfaktoren auf und verraten euch, woran man sich als Wii-Spieler die Zähne ausbeißt – und was es sonst noch so alles gibt!

120 gelbe Power-Sterne: Spielerischer Anspruch und eine große Portion Abwechslung wird bei Marios zweiter All-Expedition großgeschrieben. Die Entwickler haben versucht, jede Galaxie von der jeweils vorher besuchten zu unterscheiden – und es ist ihnen bravourös gelungen! Marios und Yoshis Superkräfte tragen in hohem Maße dazu bei, dass jeder Power-Stern auf andere Art und Weise zu ergattern ist. Das ist ein großer Trumpf!

1 Zusatzwelt: Wer die sechste Welt geschafft und den Endboss in die Flucht geschlagen hat, für den ist das Spiel noch lange nicht vorbei. Die Entwickler schufen – ähnlich wie schon bei **New Super Mario Bros. Wii** – eine zusätzliche Welt mit weiteren Levels, in denen sich abermals gut versteckte Power-Sterne befinden. Die Jagd nach allen Himmelskörpern hat damit aber immer noch kein Ende: Die fette Überraschung kommt erst noch!

120 grüne Power-Sterne: Was bringen die gelben Sternchen eigentlich? 30 von ihnen schalten Luigi frei (der dann in ausgewählten, später sogar in allen Galaxien als Spielfigur bereitsteht) und wer sich die Mühe macht, alle 120 Himmelskörper aufzutreiben, bekommt Zugriff auf – haltet euch fest! – weitere 120 Sterne. Sie funkeln grün und befinden sich an anderen Orten als beim ersten Spieldurchgang. Der Umfang ist also doppelt so groß wie beim Original!

2 zusätzliche Powersterne: Eine zusätzliche Galaxie – sie beherbergt unter anderem den Level „Ultimativer Test" – bekommen jene Profis zu Gesicht, die sich durch alle 240 Missionen durchbeißen, also sowohl die 120 gelben als auch die 120 grünen Power-Sterne einsacken. Wir können euch versichern: Wer die zwei geheimen Sterne sein Eigen nennt, darf sich wahrhaft Mario-Meister nennen. Der Level dauert etwa zehn Minuten und ist noch schwerer als der dicke Wario!

49 Kometenmünzen: In unserer Komplettlösung ab Seite 74 verraten wir euch, wie ihr an alle 49 Goldtaler gelangt, die in jeder Galaxie verborgen sind. Hierbei handelt es sich um ein weiteres Motivationselement, das maßgeblich dazu beiträgt, dass man sich häufiger in vermeintlich komplett erkundete Welten stürzen muss. Einige Münzen sind zwar offensichtlich platziert, doch manch andere dafür umso schwieriger zu finden.

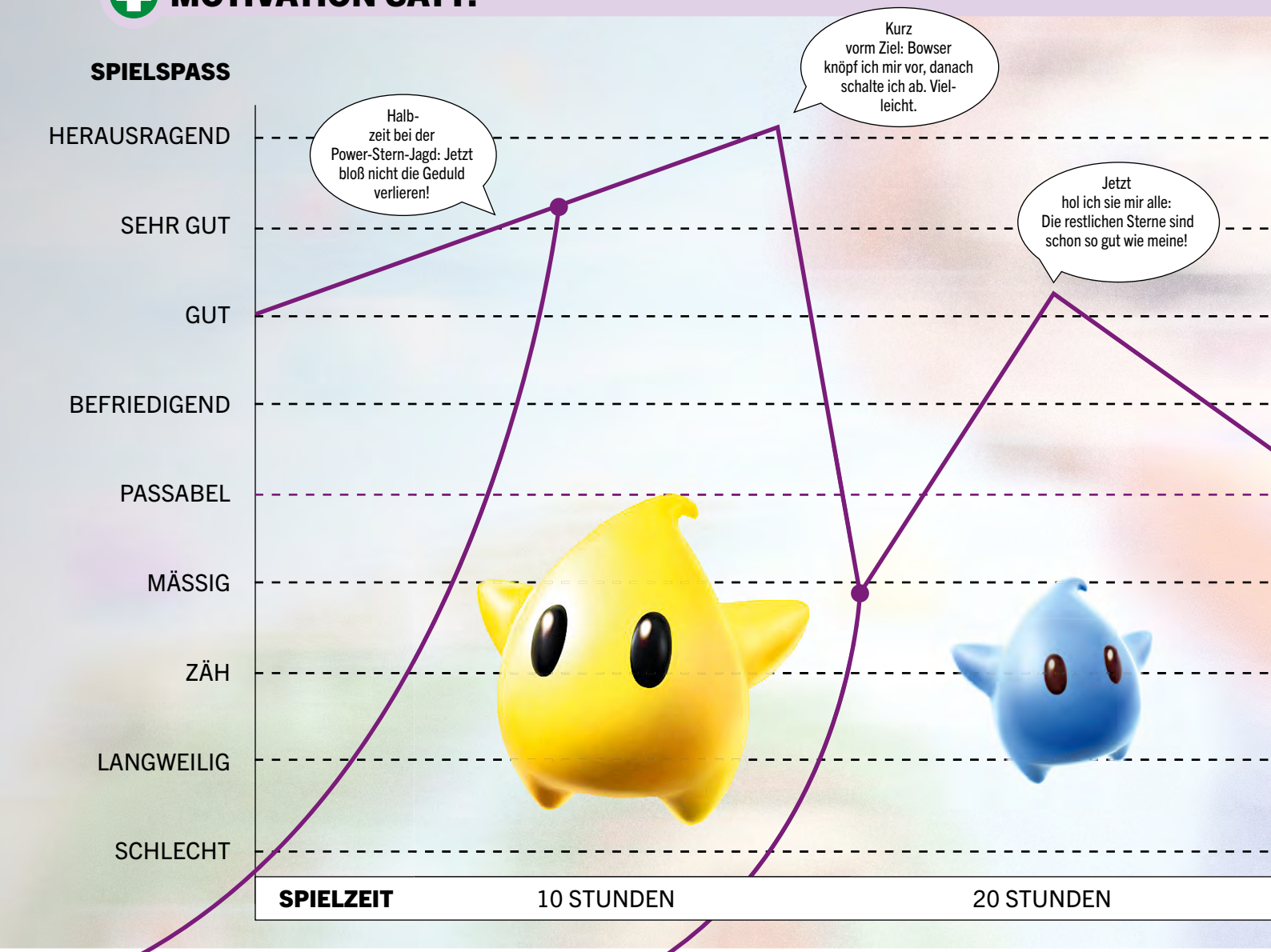
2 Kronen im Menü: Dieses Element ist zwar nur eine Kleinigkeit, aber für solche Details sind wir schließlich immer zu begeistern. Wer 120 Power-Sterne auf seinem Konto hat, darf sich über eine silberne Krone im Spielstand-Menü freuen, und wer die doppelte Anzahl sein Eigen nennt, wird sogar mit einer goldenen Krone belohnt. Sie erscheint direkt über eurem ausgewählten Symbol und verrät allen Mitspielern, dass ihr der wahre Meister seid.

Bestzeiten: Highscore-Jäger, aufgepasst! **Super Mario Galaxy 2** fordert von euch volle Aufmerksamkeit. Wenn ihr lange genug gespielt habt, beginnt ihr allmählich, bereits besuchte Galaxien ein weiteres Mal zu besuchen, um den dort verborgenen Power-Stern noch schneller einzuheimsen. Dass diese Zeiten auch gespeichert werden, trägt dazu bei, dass sich Rekordjäger zu Wettbewerben verabreden können. Online-Ranglisten gibt es jedoch leider nicht.

Alternativer Absp…: Und zu guter Letzt werfen wir mal ganz unverbindlich die Frage in den Raum, was passieren könnte, wenn man 120 Power-Sterne sammelt … Möglicherweise … ach, wir sind ja schon ruhig!

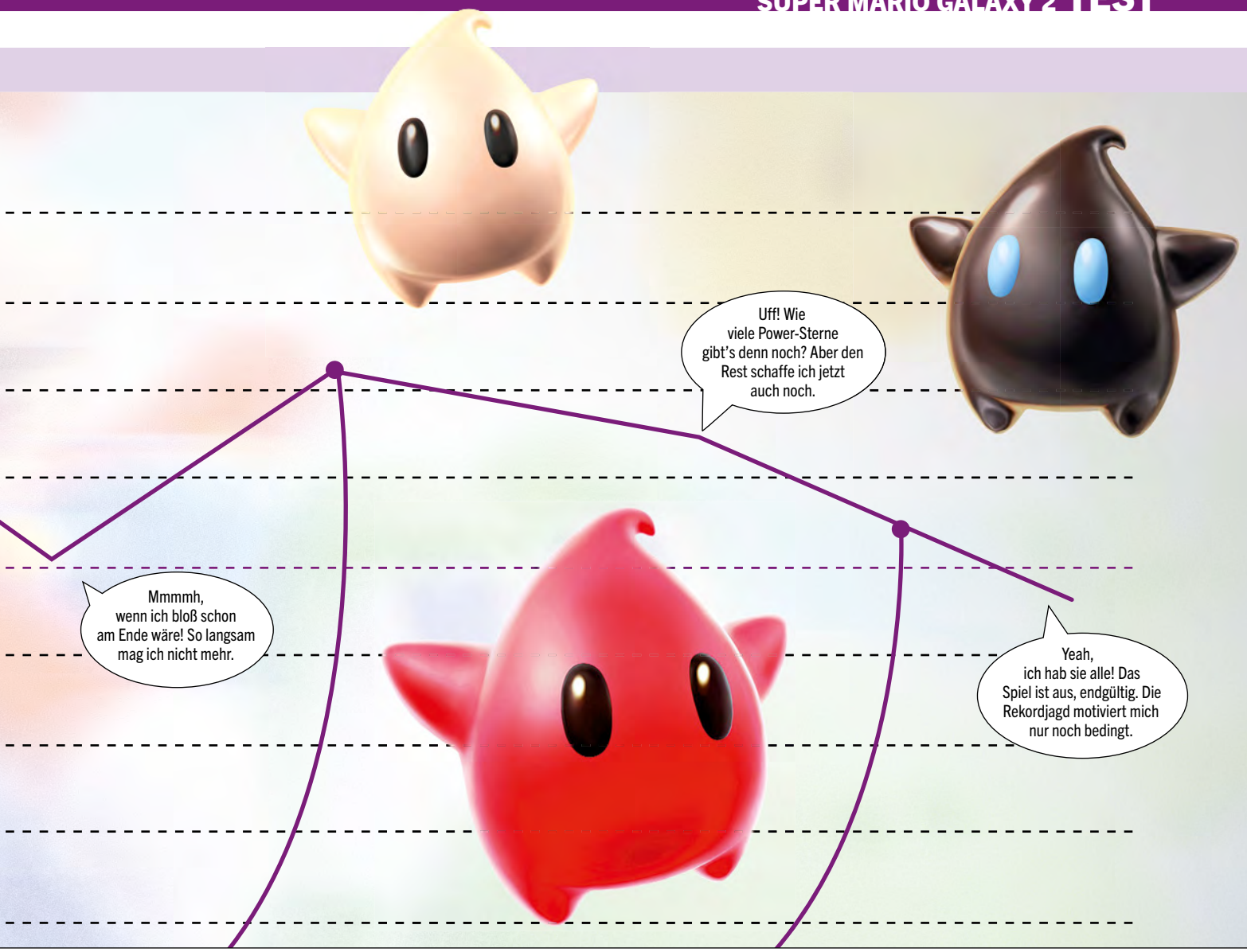
Gelbe Sterne, grüne Sterne, Kometenmünzen, Silberkronen, Goldkronen, Bestzeiten … **Super Mario Galaxy 2** steckt voller motivierender Elemente!

MOTIVATION SATT!

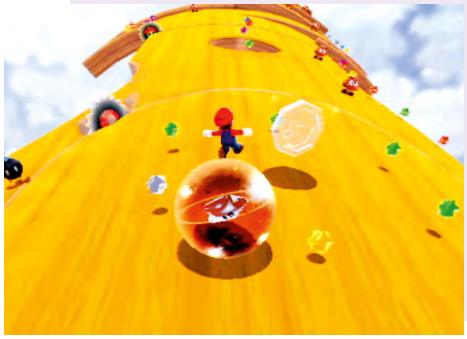


Die Geschichte kommt in Fahrt: Kein Spiel in letzter Zeit bot einen so mitreißenden Anfang: Zu Beginn des Abenteuers läuft Mario in der klassischen 2D-Seitenansicht durchs Pilzkönigreich – ganz so, wie man es aus **New Super Mario Bros. Wii** gewohnt ist. Es herrscht Jubel, denn ein seltenes, nur alle hundert Jahre wiederkehrendes Naturschauspiel erfreut die Bewohner. Doch irgendwann kippt die Stimmung: Bowser stapft mit seinen mächtigen Schildkröten-Tretern durch die Landschaft, entführt die Prinzessin und macht sich heimlich vom Acker. Mario bleibt allein zurück und freundet sich rasch mit einem Baby-Luma an, der fortan sein treuer Begleiter ist. Vor allem die erfrischende Präsentation und der sanfte Einstieg machen **Galaxy 2** sofort zu einem Spiel, bei dem man sich wohlfühlt – weil man nicht mit dem Gameplay allein gelassen wird. Profis brauchen die Erläuterungen freilich nicht, aber da diese nicht zu stark ausgewälzt werden, sondern sich aufs Nötige beschränken, ist der „Lasst mich endlich spielen!"-Drang genau so, wie er sein sollte, nämlich sofort da!

Warum jetzt noch weiterspielen?: Wir prognostizieren, dass ein nicht unerheblicher Anteil der Zocker an diesem Punkt aufhören wird zu spielen. Denn der Endgegner (dessen Namen wir immer noch nicht verraten) ist nach gut 15 Spielstunden besiegt und auch die Geschichte scheint endlich aufgelöst. Die Motivation sinkt also rapide ab, frei nach dem Motto „Ich kenn doch schon fast alles und die Zusatzsterne brauche ich nicht unbedingt." Das ist sicherlich richtig – der Spieler könnte **Super Mario Galaxy 2** an dieser Stelle beenden, ohne ein schlechtes Gefühl zu haben (eben weil die Story zu Ende erzählt ist). So kommt auch unser negativer Ausschlag in der Motivationskurve zustande. Aber: Knapp 40 Power-Sterne liegen noch vor uns. Denn **Galaxy 2** ist erst ungefähr zu einem Drittel abgeschlossen! Eine Vielzahl neuer Herausforderungen wartet darauf, in Angriff genommen zu werden. Wer also nach dem finalen Bosskampf Wii-FB und Nunchuk nicht weglegt, wird mit massig weiteren Inhalten und Missionen, die sich gewaschen haben, belohnt. Also heißt es durchhalten!



Auf Gelb folgt Grün: Nach ungefähr 30 Spielstunden ist es Zeit für eine weitere Zäsur. Jetzt müsste ein Großteil der Spieler alle 120 regulären Power-Sterne auf dem Konto haben. Also aus und vorbei? Mitnichten! Genau in dem Moment, wenn man sich langsam, aber sicher aufs Aufhören einstellt, weil ja vermeintlich alle Missionen geschafft sind, kommt die große Überraschung. Denn die Entwickler konfrontieren euch abermals mit 120 Power-Sternen, diesmal sind sie grün. Ihr bereist also alle scheinbar bereits komplett erkundeten Galaxien erneut und grast diese nach den grünen Himmelskörpern ab. Dadurch steigt der Spielumfang von **Super Mario Galaxy 2** gewaltig an. Er verdoppelt sich geradezu im Vergleich zum ersten Teil. Ewige Dauernörgler könnten hier allerdings einwenden, dass, je länger man weiterspielt, auch die Motivation sinkt, weil man die Levels ja schon kennt. Dieses Argument lassen wir aber nicht gelten: Wir sind Feuer und Flamme, das Abenteuer im Weltall jetzt zu hundert Prozent abzuschließen – na klar schaffen wir das!



Aus und vorbei?: Wie ihr der Motivationskurve entnehmt, hat unser Eifer in den letzten 20 Spielstunden – also die Phase, in denen wir den 120 grünen Power-Sternen hinterherjagen – etwas abgenommen. Das liegt schlichtweg an so manch vertrackten Aufgaben, an denen wir uns die Zähne ausbissen. Wenn man eine Mission zum x-ten Mal spielt, leidet die Motivation aus verständlichen Gründen naturgemäß. Nur die hartgesottenen Spieler werden sich überhaupt die Mühe machen, alle 240 Power-Sterne zu sammeln. Doch die Mühe lohnt sich, denn nur so wird die allerletzte Galaxie – die den „Ultimativen Test" beinhaltet – freigeschaltet. Dass nicht alle Spieler so lange durchhalten, hat einen simplen Grund: Bowser ist schon seit einigen Stunden Geschichte, somit haben viele das Spiel längst als gelöst abgehakt. Auch die Freispiel-Geheimnisse ködern nur noch einen Bruchteil der Spieler. Wer durchhält, wird nicht nur mit dem knackigsten Universum seit Erfindung des Knäckebrots belohnt, sondern auch mit dem Eintrag „Meister der Galaxien" im Menü.

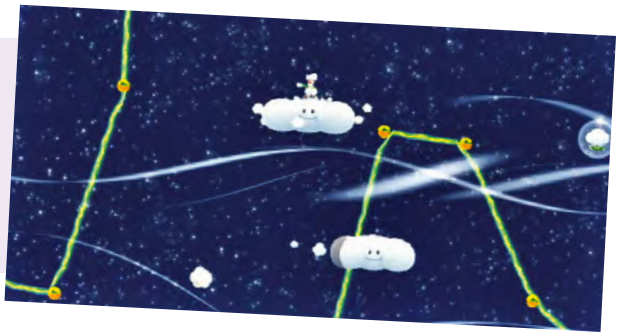
HOHER ANSPRUCH

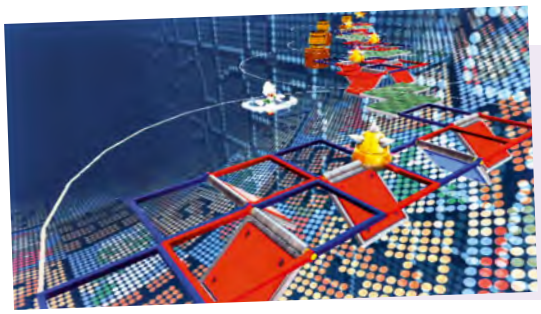
Die letzte Galaxie der finalen Welt ist kein Zuckerschlecken – wir zeigen euch die knackigsten Passagen des härtesten **Super Mario Galaxy 2**-Levels! Es steht stellvertretend für den hohen spielerischen Anspruch des Spiels, vor allem, wenn's um die Jagd nach den grünen Power-Sternen geht.

Hoch in der Luft: Gleich zu Beginn der Galaxie steht die Fingerfertigkeit des Spielers gehörig auf dem Prüfstand, denn schon nach kurzer Zeit geht's in himmlische Sphären! Doch zum Glück steht Yoshi euch in diesem Abschnitt bei und mit seiner Hilfe schwingt ihr vorsichtig von Blüte zu Blüte. Passt aber auf, dass die fiesen Gegner und mannigfaltigen Hindernisse eurem Höhenflug nicht ein verfrühtes Ende bereiten, sonst ist der Ausflug in den schwierigsten Teil des Spiels sehr schnell vorbei.

Für Knobelfreunde: Jetzt sind die Rätselfüchse unter euch gefragt: Die blauen Fragezeichenplatten drehen sich nach beherztem Betreten um und werden so zu gelben Ausrufezeichenplattformen. Erst wenn der gesamte Bereich einheitlich umgewandelt ist, eröffnet sich euch der Weg zum nächsten Areal in Form eines Warp-Sterns. Doch das ist einfacher gesagt als getan, denn bei erneuter Berührung wenden sich die Platten wieder zurück – die richtige Schrittfolge ist hier also essenziell!

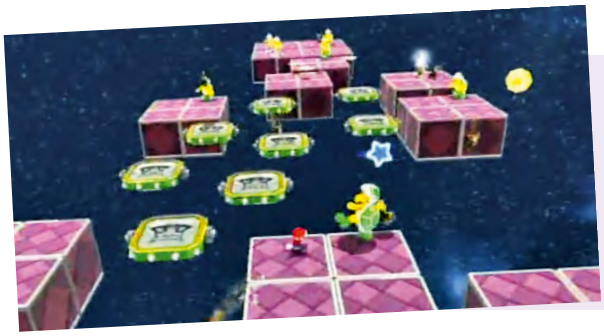
Geduld und Timing sind gefragt: Erneut wagt Mario einen Ausflug in luftige Höhen, diesmal jedoch ohne die Hilfe seines treuen Begleiters Yoshi. Stattdessen steht euch nun die Wolken-Kraft zur Verfügung – und ihr werdet sie in diesem Bereich auch dringend benötigen! Wer nicht darauf bedacht ist, seine drei Wolken an den richtigen Stellen zu verwenden, sieht sich bald schneller, als ihm lieb ist, vor unüberwindbaren Mauern aus grünem Laser: Benutzt die Wolken also so sparsam, dass ihr es bis ans Ende dieses Abschnittes schafft.





Nichts für schwache Nerven: Genaue Planung ist das A und O der nun folgenden Hüpferei, denn ohne die richtige Taktik landet ihr schnell im Aus! Während ihr die blau-roten Plattformen zu eurem Vorteil wendet, müsst ihr dabei stets ein Auge auf die schildkrötenpanzerförmigen Türme haben. Springt ihr nicht im richtigen Timing über ihre Laserwellen, so verliert Mario nicht nur Lebensenergie, sondern ist auch für kurze Zeit bewegungslos. Zu allem Überfluss verschwinden die grünen Platten nach Berührung: Das Vorankommen muss also schnell gehen!

Ein schwereloses Vergnügen: Wer dachte, das vorangehende Areal wäre schwierig gewesen, wird hier eines Besseren belehrt. Erneut müsst ihr euer Können in einer gefährlichen Hangelpartie beweisen, jedoch schwingt sich der smarte Klempner diesmal von Stern zu Stern in Richtung Abschnittsende. Doch Vorsicht, auch in diesem Bereich wimmelt es natürlich von fiesen Gegnern und tödlichen Fallen, die ihr besser großräumig umschifft. Besonders anstrengend sind die grünen Laserbänder, die euch hier wieder mal das Leben schwer machen.



Endlich Endspurt: Fast geschafft! Doch jubelt besser nicht zu früh, denn die Widersacher in diesem finalen Gebiet bescheren euch schneller ein verfrühtes Game-Over, als euch lieb sein kann. Seid also auf eurem Weg zur letzten Plattform besonders aufmerksam und umgeht alle Gefahren wie sich drehende Platten und hammerwerfende Schildkröten. Auf dem letzten Stück angekommen, schaltet ihr nur noch die Gegner aus – dann habt ihr es endlich geschafft und eine der anspruchsvollsten Herausforderungen in **Super Mario Galaxy 2** gemeistert!

RECYCELTE ZWISCHENBOSSE

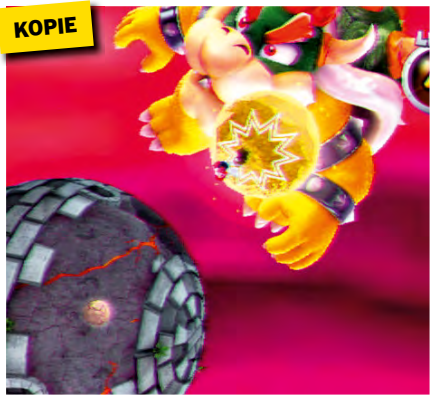
DEBÜT

KOPIE

Auch wenn **Super Mario Galaxy 2** ein tolles Game ist, mit dem wir bis jetzt bereits viele spannende Stunden verbracht haben und das auch in Zukunft bei uns noch etliche Zeit im Laufwerk bleiben wird – es gibt einen Punkt, der uns beim ersten Durchzocken wirklich negativ aufgefallen ist. Marios härteste Widersacher scheinen in seinem neuesten Abenteuer ein wenig unter Einfallslosigkeit zu leiden. In der letzten Welt erwartet euch zum Beispiel kein unbekannter Gegner, im Gegenteil, Fans des ersten Teils erinnern sich bestimmt noch gut an den Riesenkraken. Doch damit nicht genug: Am Ende der zweiten Welt steht Bowser zum ersten Mal dem pfiffigen Klempner gegenüber und bekommt mit einer einfachen Taktik schnell sein Fett weg: Dieser Zwischenboss ist für geübte Mario-Fingerakrobaten wirklich nicht schwierig. Umso mehr verwunderte es uns, als wir im nächsten Bowser-Wettstreit ein weiteres Déjà-vu erlebten – nämlich 1:1 den gleichen Bosskampf wie schon in besagter Welt 2. Das ist äußerst schade und für erfahrende **Mario**-Kenner einfach zu leicht. Ein bisschen Abwechslung wäre hier gut gewesen!

DEBÜT

KOPIE



INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Der Schwierigkeitsgrad überrascht mich!“

Mein Vorurteil › Nach dem leichten **New Super Mario Bros. Wii** ist **Mario Galaxy 2** für mich ein Zuckerschlecken. Das spiele ich mit links durch!

Nachdem ich ausgiebig **Galaxy 2** gespielt habe, bin ich vor allem vom Schwierigkeitsgrad in manchen Abschnitten überrascht. Im Vorfeld ging ich davon aus, dass dieser wie bei **New Super Mario Bros.** nicht besonders hoch sein würde, doch der eine oder andere Level haben mich eines Besseren belehrt. Vorbildlich ist vor allem, dass geübte Spieler durchaus gefordert und Gelegenheitszocker dank der beiliegenden DVD an das Spiel herangeführt werden. Gameplay, Grafik, Sound und Steuerung sind wie erwartet durchgehend auf höchstem Niveau – der Umfang ist kolossal!

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Doppelt so viele Sterne, doppelt so viel Spaß?“

Mein Vorurteil › Die Entwickler haben vermutlich alle guten Ideen verpulvert und tischen uns im zweiten Teil dasselbe Spielprinzip noch mal lauwarm auf.

Galaktisch gut, lautete mein Urteil zu **Super Mario Galaxy 2** in der letzten Ausgabe. Und ich bleibe dabei: Auch nach dem 281. Schreikrampf, weil ich die Kometenmünze aus der letzten Galaxie mal wieder knapp verpasst habe, lässt die Motivation bei mir nicht nach. Ich will alle Power-Sterne mein Eigen nennen – und ich bin auf einem guten Weg, dies auch mit meinem privaten Spielstand (nicht auf der Redaktions-Wii) zu schaffen. Fordernde Levels, der gigantische Umfang und abwechslungsreiche Aufgaben bedeuten: Die Entwickler haben ihre Hausaufgaben gemacht!

WERTUNGEN

PRO

- Immens hoher Spielumfang
- Von wegen zu leicht!
- Geheimnisse bis zum Abwinken
- Orchestrale Musik
- Motivierende Münzenjagd
- Ein grafisches Meisterwerk

CONTRA

- Zum Teil recycelte Endbosse
- Wenige Verzweigungen

GRAFIK 10

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
96	--

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 29. Juni 2010

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

Text | Anne Schmiedl

Der Juni wird magisch für alle Harry-Potter-Fans: Entdeckt gemeinsam mit dem berühmten Zauberschüler das Hexerei-Internat Hogwarts!

Der Hype um den smarten Zauberlehrling scheint noch lange nicht vorbei zu sein: Diesen Monat bringen Traveller's Tales und Warner Bros. ein Spiel auf den Markt, das im Gegensatz zu den bisherigen Potter-Wii-Games einen etwas anderen Weg einschlägt. In **Lego Harry Potter** besteht nämlich alles aus den farbenfrohen dänischen Plastik-Bausteinen! Dass dieses Prinzip bei den Baukasten-Varianten von **Indiana Jones**, **Batman** oder **Star Wars** großartig funktioniert, ist mittlerweile weitgehend bekannt. Doch führt auch **Lego Harry Potter** dieses Erbe fort?

Willkommen in Hogwarts!

Lego Harry Potter widmet sich Harrys ersten Jahren auf dem Zauberei-Internat Hogwarts. Es umspannt insgesamt die Handlung der **Harry Potter**-Bände 1-4: **Harry Potter und der Stein der Weisen**, **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**, **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** und **Harry Potter und der Feuerkelch**. Genau wie in den Büchern beginnt ihr euer Abenteuer als unbedarfter, von der Familie Dursley geknechteter Junge, der erst an seinem 11. Geburtstag von seiner Magie-Begabung erfährt. Eure Aufgabe ist es nun, Harry und seine Freunde durch ihre vielfältigen Abenteuer zu leiten – und dabei Geschick beim Basteln mit den Lego-Steinen zu beweisen.

Im Tropfenden Kessel: Hier wählt ihr bei Bedarf bestandene Abenteuer erneut an.

Magisches Gameplay

Auf den ersten Blick gibt's im Vergleich zu den anderen Lego-Titeln wenig Änderungen: Alleine oder mit einem zweiten Mitspieler lotst ihr verschiedene Figuren durch die Welt der Zauberei und erlebt mit ihnen die Geschichte des jungen Harry Potter. Im Gegensatz zu Batman oder Indiana Jones habt ihr als frisch gebackener Zauberschüler natürlich die Möglichkeit, Magie einzusetzen – und das nicht zu knapp! Als einer der ersten Zauber steht euch „Wingardium Leviosa" zur Verfügung, mit dem Harry dann im Lego-Game, genauso wie in der Buchreihe, Dinge zum Schweben bringt. Die Magie im Spiel erfüllt jedoch noch eine weitere Funktion: Verstreut am Boden liegende Lego-Steine baut ihr dank der Zauberkraft im Handumdrehen in der Luft zu einem neuen Gebilde zusammen. Auf diese Weise entstehen Fahrzeuge, Treppen und eine Vielzahl weiterer Bauten, die für euer Abenteuer wichtig sind. Natürlich seid ihr zu Beginn des Spieles noch kein Albus Dumbledore, dementsprechend ist auch euer magisches Zauberrepertoire anfangs noch recht begrenzt. Im Laufe der Geschichte lernt ihr stets neue Zaubersprüche und werdet so immer mächtiger.

Viele spielbare Figuren

Auch die Riege eurer spielbaren Bausteinhexer vergrößert sich

Liebevolle Umsetzung: Die Schauplätze des Spiels dürften eingefleischten Fans der **Harry Potter**-Bücher bekannt sein.

ständig im Spielverlauf. Die Auswahl der Spielfigur ist übrigens von enormer Bedeutung, da jeder der drolligen Lego-Recken über eigene Spezialfähigkeiten verfügt. Während Harry natürlich seinen Tarnumhang im Gepäck hat, führt Ron Weasley seine Ratte Krätze mit sich. Manche Hindernisse im Spiel überwindet ihr nur mit einer Fähigkeit eines ganz bestimmten Charakters: So ist Krätze zum Beispiel relativ klein und schlüpft deswegen durch Löcher und Gänge, die keine andere Figur betreten kann. Bereits durchgezockte Level besucht ihr im späteren Spielverlauf dann mit neuen Charakteren nochmals, um so geheime Bereiche zu eröffnen. Neben den strahlenden Helden der Reihe stehen euch ebenso die Schurken und Bösewichter zur Verfügung, die wiederum auch allesamt über ihre eigenen Fähigkeiten verfügen.

⊖⊕ Für Fans ein echter Hit!

Die Entwickler haben sich Mühe gegeben und die Geschichte um den jungen Zauberhelden liebevoll in Szene gesetzt. Auch der typische Humor, der den Fans der **Lego**-Spiele schon aus den vorherigen Baustein-Ablegern bekannt ist, kommt in **Lego Harry Potter** zu keinem Moment zu kurz und trägt maßgeblich zum Charme des Abenteuers bei. Spieler, die bisher dem **Harry Potter**-Trubel aus dem Weg gegangen sind und bis jetzt keinerlei Erfahrung mit den Büchern oder den Filmen haben, werden sich allerdings beim Zocken – zumindest zu Beginn – leicht verloren fühlen. Das Spiel wendet sich nämlich explizit an Fans des smarten Zauberlehrlings und erklärt die Ereignisse zum Teil etwas zu knapp für Muggel sowie für **Harry Potter**-Neulinge. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9/4:3,480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Spezialisten: Teils sind die besonderen Fähigkeiten einer speziellen Figur gefragt. Hier schicken wir Rons Ratte Krätze durch einen engen Tunnel, um den Weg freizumachen.

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Auf dieses Internat würde ich auch gerne gehen!"

Mein Vorurteil › Die **Lego**-Spiele haben mir alle einen Riesen-Spaß gemacht. Aber ist das Gameplay nicht langsam ausgelutscht?

Die Antwort lautet: auf keinen Fall! **Lego Harry Potter** macht genau wie die anderen **Lego**-Games richtig Spaß – und die Zauberei bringt noch mal gehörig frischen Wind in das Spielprinzip. Als großer **Harry Potter**-Fan, der die Bücher und Filme verschlungen hat, hat mich das Spiel sehr begeistert. Ich kann dieses Game allen empfehlen, die den Zauberlehrling genauso in ihr Herz geschlossen haben wie ich – und auch Freunde der **Lego**-Spiele werden natürlich voll auf ihre Kosten kommen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gelungene Umsetzung
- ⊕ Charmanter Humor
- ⊕ Vielzahl spielbarer Figuren
- ⊕ Vier Bücher in einem Spiel
- ⊕ Durchdachter Koop-Modus

CONTRA

- ⊖ Für Potter-Neulinge leicht verwirrend
- ⊖ Steuerung manchmal ungenau

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	84

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Touchpen / Buttons	
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	2
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 29. Juni 2010

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

Text | Anne Schmiedl

Überzeugt Harry auch auf dem Nintendo DS?

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

*„In meinen Augen das beste **Potter**-Game auf dem DS!"*

Mein Vorurteil ▸ Die DS-Version ist sicher ein Abklatsch des Wii-Games.

Lego Harry Potter macht nicht nur auf dem DS genauso viel Spaß wie auf der Wii, sondern es besitzt auch noch ein eigenes Gameplay, womit sich für Fans der Kauf beider Versionen lohnt. Der einzige Nachteil ist die etwas kürzere Spieldauer - was auf einem Handheld allerdings nicht wirklich schlimm ist.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viele spielbare Figuren
- ⊕ Charmante Umsetzung der Bücher
- ⊕ Komplett anders als auf der Wii

CONTRA

- ⊖ Verwirrend für Potter-Neulinge
- ⊖ Teils ungenaue Steuerung
- ⊖ Geringerer Spielumfang

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

Wie sich der weltbekannte Zauberlehrling in seinem brandneuen Lego-Abenteuer auf der Wii schlägt, habt ihr auf den vorhergehenden Seiten erfahren. Nun verraten wir euch natürlich auch noch, wie der kleine Magier den Sprung auf Nintendos Handheld gemeistert hat.

⊕ Zauberhaftes Spielprinzip

Wie auf der Heimkonsole führt ihr auch auf dem DS die Charaktere aus J.K. Rowlings mystischem Universum durch die verschiedensten Missionen. Die Hintergrundgeschichte entspricht im Prinzip zwar der der Wii-Fassung (und damit dem Inhalt der **Harry Potter**-Bücher), doch die Entwickler haben ein komplett eigenes Spiel für den DS geschaffen. Darin verwendet ihr wahlweise das Steuerkreuz oder den Touchscreen, um euch fortzubewegen und die weitläufige Umgebung zu erkunden. Außerdem dient der Stylus als Zauberstab: Um Magie anzuwenden, berührt ihr einfach ein Objekt in eurer Umgebung und zeichnet dann – je nach Zauber – eine bestimmte Formel auf den Touchscreen. Mit dem Spruch „Wingardium Leviosa" bringt ihr zum Beispiel einige Gegenstände zum Schweben! Hierfür tippt ihr ein Objekt zuerst an und zeichnet dann eine Linie auf dem unteren Bildschirm nach. Wollt ihr dagegen Kontrahenten abwehren, malt ihr einfach einen Kreis um Harry und aktiviert so die Magie „Stupor", die eure Gegner betäubt. Auch im DS-Abenteuer des kleinen Magiers seid ihr nicht von Beginn an in allen Zaubersprüchen versiert, ihr lernt erst mit der Zeit verschiedene Formeln! Abgesehen von euren magischen Fähigkeiten helfen euch andere Figuren im Spiel an bestimmten Stellen weiter. Beispielsweise überwindet ihr einige Hürden erst, wenn ihr den richtigen Charakter freigeschaltet habt. Wie sich der Koop-Modus der DS-Version spielt, konnten wir bislang leider noch nicht testen, liefern euch die Ergebnisse aber sobald als möglich auf der Homepage nach.

⊖ Kleinere Mängel

Ein Manko im Vergleich zur Wii-Version liegt klar auf der Hand: Harrys Abenteuer auf dem DS fallen auf Grund eines etwas geringeren Umfangs deutlich kürzer aus. Und auch die Touchscreen-Steuerung ist bisweilen etwas ungenau und so kommt gelegentlich sogar etwas Frust in dem ansonsten zauberhaften DS-Abenteuer auf. ■

Flug-Stunde: Harry schwingt sich wie in den Büchern auch auf den Besen!

Eine essenzielle Entscheidung: Die jeweiligen Figuren haben verschiedene Spezialfähigkeiten. Hagrid ist beispielsweise stark genug, um bestimmte Hebel zu bedienen.

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Omega Force | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Mai 2010

SAMURAI WARRIORS 3

Text | Anne Schmiedl

Koei entführt euch ins feudale Japan!

Die Zeit der Streitenden Reiche gilt als eine der turbulentesten Perioden der japanischen Geschichte. In **Samurai Warriors 3** habt ihr nun selbst die Möglichkeit, in die Rolle eines Kriegers zu schlüpfen und die Entwicklungen, politischen Intrigen und natürlich auch die Kämpfe dieser Zeit selbst mitzuerleben.

Direkt ins Kampfgetümmel: Ihr kämpft zum Teil gegen eine geradezu erdrückende Übermacht an Feinden. Wirklich gefährlich sind allerdings nur die Generäle.

Geschichtsstunde mal anders

Im Kernstück des Spiels, dem Story-Modus, wählt ihr zunächst eine Figur aus und erfahrt im Spielverlauf mehr über die persönliche Geschichte des jeweiligen Charakters. Die verschiedenen Schlachten, an denen ihr teilnehmt, sind tatsächlichen Ereignissen der Zeit der Streitenden Reiche nachempfunden, was euch vor Kampfbeginn mit kurzen Erläuterungen zum Geschehen nähergebracht wird. Eure Aufgabe dabei ist es, auf dem Kampffeld kräftig mitzumischen und so der jeweiligen Seite eurer Spielfigur zum Sieg zu verhelfen. Bevor ihr euch ins Getümmel stürzt, schnappt ihr euch die für eure Mission am besten passende Ausrüstung und entscheidet euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden. Neben dem verbindlichen Missionsziel sind in den verschiedenen Levels noch weitere, optionale Gegner anzutreffen. Wenn ihr diese Feinde in die ewigen Jagdgründe schickt, werdet ihr dafür oftmals mit besonderen Ausrüstungsgegenständen belohnt. Damit eure Waffen und Rüstungen auch auf längere Sicht von Nutzen sind, rüstet ihr sie beim Schmied auf und verstärkt so ihre jeweiligen Werte. Das ist allerdings nicht umsonst, sondern kostet euch Juwelen, die ihr mit etwas Glück auch auf dem Schlachtfeld entdeckt.

Breites Repertoire an Helden

Die Auswahl an Kämpfern, die euch zur Verfügung stehen, nimmt im Verlauf des Spiels übrigens stetig zu: Anfangs spielt ihr noch mit einer recht überschaubaren Riege an tapferen Recken, später entscheidet ihr euch dann für eine von über 35 Figuren! Um neue Charaktere freizuschalten, ist jedoch einiges an Bargeld nötig – beziehungsweise an Reis, der Währung des Spiels. Wenn ihr eine Figur dann auf diese Weise erstanden habt, ist sie in allen Spiel-Modi verfügbar und hat ihre jeweils eigene Handlung im Story-Modus. Bis ihr die vollständige Geschichte von **Samurai Warriors 3** gesehen habt, dauert es dementsprechend eine ganze Weile

Langwierig: Bei über 35 Figuren seid ihr einige Zeit mit dem Freischalten beschäftigt.

NAZO NO MURASAMEJOU

Das Rätsel des Murasame-Schlosses

Der Burg-Murasame-Modus in **Samurai Warriors 3** ist alten Hasen im Videospielbusiness eventuell bekannt: Er ist nämlich einem Super-Famicom-Spiel des Jahres 1986 nachempfunden. In **Nazo no Murasamejou** (Zu Deutsch: **Das Rätsel der Burg Murasame**) löst der Spieler in der Rolle des Kämpfers Takamaru das Geheimnis um eine riesige Steinstatue in besagter Burg, die durch Aliens zum Leben erweckt wurde. **Nazo no Murasamejou** erschien allerdings aufgrund des mäßigen Erfolgs des Games nicht außerhalb von Japan.

– für Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt. Wem die beträchtliche Menge an furchtlosen Kämpfern immer noch nicht ausreicht, der erstellt jederzeit mittels eines Charaktereditors seinen ganz individuellen Helden. Dieser hat zwar keine eigene Geschichte im Story-Modus, ist jedoch essenziell für das Erleben des Historischen Modus, der es euch erlaubt, an verschiedenen Schlachten teilzunehmen und so noch tiefer in die japanische Geschichte der Zeit der Streitenden Reiche abzutauchen.

⊖ Abwechslungsloses Gameplay

Die Steuerung von **Samurai Warriors 3** erfolgt über die Wii-FB und ist schnell erlernt. Es stehen die normale Attacke, der aufgeladene Angriff und die Spezialfähigkeit der jeweiligen Figur zur Verfügung. Außerdem haben die Kämpfer eine sogenannte Musou- und eine Geist-Anzeige. Diese entfachen noch stärkere Spezialangriffe, müssen allerdings vor Verwendung aufgeladen sein und entleeren sich nach jedem Einsatz. Auch wenn das auf den ersten Blick nach einem breiten Repertoire an Attacken klingt, ist es im tatsächlichen Spiel taktisch oftmals nicht relevant, welche Art der Offensive ihr wählt. **Samurai Warriors 3** ist diesbezüglich ein typisches Hack & Slay – auf Dauer ist das Gameplay recht stupide und bietet kaum Abwechslung. Das Niederstrecken schier endloser Gegnerhorden wird allerdings durch einige Gimmicks aufgelockert: So stehen euch etwa Fallen im Weg, die bei Berührung explodieren, während Reittiere wie Pferde oder sogar Bären euch das Vorankommen in den großen Arealen erleichtern.

⊕ Vielzahl an Spielmodi

In einem weiteren Modus erkundet ihr die sogenannte Burg Murasame. Dafür wählt ihr eine beliebige Spielfigur und absolviert Quests, die in jeweils verschiedenen Kampfarealen stattfinden. Die Spielweise innerhalb dieser Missionen unterscheidet sich nicht vom Gameplay der anderen Modi, allerdings habt ihr hier die Chance, spezielle Ausrüstungsgegenstände zu ergattern sowie einen zusätzlichen Krieger zu erhalten. Versteht sich von selbst, dass auch ein richtig knackiger Endgegner auf euch wartet. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, Classic-Controller PRO, GameCube-Controller
VIDEO	16:9/4:3, 576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Zusammen spielen

Kräftemessen: Durch Tastendruck setzt ihr euch hier gegen einen Gegner durch.

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Konstantes Gameplay mit einigen Highlights "

Mein Vorurteil ›Die **Dynasty Warriors**-Spiele kenne ich zur Genüge. **Samurai Warriors 3** ist bestimmt nur ein weiteres, uninspiriertes Spin-off der Reihe.

Ich bin ganz ehrlich: **Samurai Warriors 3** kann richtig Spaß machen – vor allem der Koop-Modus bringt richtig Laune! Zu zweit ist es wahnsinnig lustig, loszuziehen und die Heerscharen anstürmender Gegner zu dezimieren. Auch der brandneue Burg-Murasame-Modus sorgt für zusätzlichen Spielspaß und Langzeitmotivation im Vergleich zu den Vorgängern der Serie. Abseits der wenigen Highlights ist **Samurai Warriors 3** allerdings nur etwas für wirklich hartgesottene Hack&Slay-Fans: Das Gameplay bietet auf Dauer wenig Abwechslung und kann deswegen sehr schnell öde werden. Ich empfehle also allen Nichtkennern der Reihe, vor dem Kauf erst einmal Probe zu spielen und dann eine Entscheidung zu treffen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Über 35 spielbare Figuren!
- ⊕ Selbst erstellbarer Held
- ⊕ Witzige Gimmicks
- ⊕ Vielzahl an Spiel-Modi …

CONTRA

- ⊖ … mit dem gleichen Spielprinzip
- ⊖ Auf Dauer stupides Gameplay

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	72

Genre: Sportspiel | Entwickler: EA Tiburon | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 01. Juli 2010

TIGER WOODS PGA TOUR 11

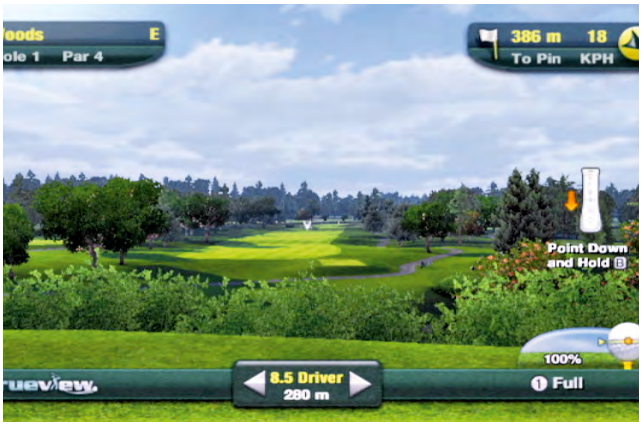
Text | Christina Kalka

Diese Golfsimulation besitzt akutes Suchtpotenzial!

Neues Jahr, neues Glück – EA spendiert seiner erfolgreichen **PGA Tour**-Reihe auch für 2010 einen frischen Vertreter und motzt dabei das altbewährte Spielprinzip wirklichkeitsnaher Sporterfahrung, gewürzt mit einer Prise Minispiele, ordentlich auf. In **Tiger Woods PGA Tour 11** holt ihr euch den weltberühmten Ryder Cup nach Hause, spielt euren selbst erstellten Golfer im Karrieremodus an die Weltspitze und kommt dann bei einer Partie Minigolf mit Freunden wieder runter. Das hört sich erst einmal nicht nach großen Neuerungen an, doch die verfeinerte Spielmechanik und eine Riege neuer Profigolfer und Kurse könnten dafür sorgen, dass **PGA Tour 11** die vorangegangenen Titel der Reihe um Längen schlägt.

✪ Realismus

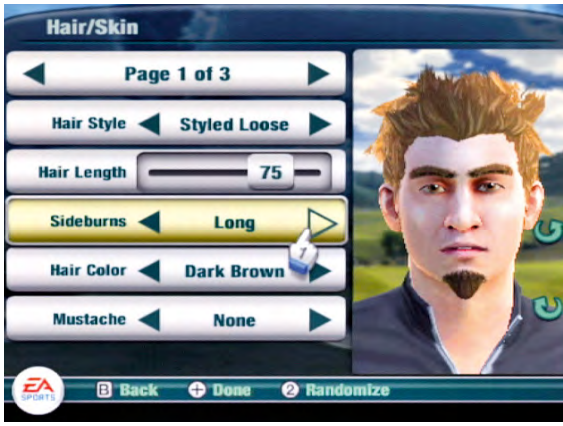
Es ist offensichtlich: Die Entwickler des neuesten Serien-Ablegers haben vor allem auf ein realistisches Spielgefühl gesetzt: Was im Vergleich zum Vorgänger besonders herausstickt, ist die verbesserte Bewegungserkennung mittels MotionPlus. So ermöglicht euch das Zubehör jetzt eine wirklich unglaublich realistische Übertragung eurer Armbewegungen auf den virtuellen Golfschläger – ohne spürbare Zeitverzögerung. Die Wucht eures Schlages, die Weite eurer Ausholbewegung, die Drehung eures Handgelenks und, wenn ihr den entsprechenden Schlag-Modus ausgewählt habt, sogar der Punkt, mit dem euer Schläger den Ball beim Abschlag trifft – das alles wirkt sich auf die Flugbahn und -weite des Balls aus. Auf diese Art und Weise seid ihr – mit einem entsprechend umfangreichen Training, versteht sich – in der Lage, den Golfball zielgenau wie nie über den Platz zu befördern. Wem das allerdings zu viel des Guten ist, der schal-



Weitsicht: Aus der First-Person-Perspektive behaltet ihr den Golfplatz auf realistische Art und Weise im Blick und schaut eurem Ball nach dem Schlag hinterher.

Statik: So schön die Plätze selbst auch anzusehen sind – die Zuschauer wirken vollkommen tot. Flache Pixel-Männchen sind seit Jahren nicht mehr modern!

Hilfestellung: In den normalen Schwierigkeitstufen verrät euch ein Zielkreis, wo euer Ball in etwa landen wird.



Ziegenbärtchen oder Schnauzbart? Kurzhaarfrisur oder Pferdeschwanz? Im Editor erstellt ihr euren Golfer.

tet diese Features einfach aus und spielt mit einer Hilfslinie, die Flugbahn und Aufschlagpunkt des Balls genau anzeigt. Für die leichte Zugänglichkeit ist also gesorgt! Ein weiterer Pluspunkt in Sachen Realismus ist der neue True-View-Modus, mit dem ihr euer Spiel aus der Ich-Perspektive erlebt. Außerdem tragen verschiedene Wetterlagen, welche die Spielbedingungen massiv beeinflussen, original Golfkurse aus den diesjährigen Meisterschaften sowie eine glaubwürdige KI zusätzlich zu einem runden, wirklichkeitsnahen Spielerlebnis bei. Vor einem akuten Atmosphäre-Killer sei allerdings trotz aller Gameplay-Finessen gewarnt: Die Golfplätze sind zwar schön und abwechslungsreich gestaltet, das Publikum wirkt jedoch geradezu lächerlich leblos. Es macht einfach vollkommen die Stimmung kaputt, wenn ihr nach einem super Drive plötzlich in eines von gefühlten drei verschiedenen, ausdrucklosen Puppengesichtern schauen müsst. ■

Abwechslung: Ihr spielt eure Turniere auf den unterschiedlichsten Golfplätzen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, MotionPlus
VIDEO	16:9/4:3, 576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Wettkämpfe in verschiedenen Golf-Modi	

Präzision: Beim Putten zeigt ein Gitternetz die Steigung des Rasens an.

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Begeistert sogar mich für Golf."

Mein Vorurteil › Golf ist ein unspektakulärer Sport und das EA-Label auf der Verpackung des Spiels wird daran auch nichts ändern.

Meine Meinung zu diesem Spiel lässt sich in einem Wort zusammenfassen: genial. **PGA Tour 11** spielt sich einfach unglaublich gut. Meine Hand- und Armbewegungen werden präzise ins Spiel übertragen und die Computergegner haben genau den richtigen Anspruch. Einziger Kritikpunkt: Die Zuschauer stehen vollkommen steif herum und sehen aus wie im vorigen Jahrhundert animiert. Das muss doch wirklich nicht sein und zerstört die Atmosphäre!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ MotionPlus-Bewegungserkennung
- ⊕ Umfangreicher Einzelspieler-Modus
- ⊕ First-Person-Perspektive anwählbar
- ⊕ Riesiger Golfer-Editor
- ⊕ Viele Online-Funktionen
- ⊕ Angemessener Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- ⊖ Statische Umgebungsgrafik
- ⊖ Sich wiederholender Kommentar

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	87

Waffengewalt: Unterschiedliche Waffen spielen sich auch auf verschiedene Weise.

Überfall: Jede Arena hat einen Wächter, der manchmal die Duellanten angreift.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 2. Juli 2010

TOURNAMENT OF LEGENDS

Text | Christina Kalka

Auf zur Keilerei der Sagengestalten!

Aktuelle Action-Knaller wie **Red Steel 2** und **No More Heroes 2** zeigen deutlich: Die Wii-Fernbedienung eignet sich hervorragend als Eingabegerät für heftiges virtuelles Gemetzel auf dem Bildschirm. In Segas neuem Prügler **Tournament of Legends** greift ihr erneut zu Wiimote und Nunchuk, um euren Gegnern den kalten Stahl um die Ohren zu hauen. Die Entwickler setzten dabei voll und ganz auf die Mythologie der Antike: Sämtliche Charaktere und Arenen erscheinen direkt aus den Sagen der Ägypter, Römer und Griechen entsprungen. Die Protagonisten bekriegen sich gegenseitig, um den Todesgott Thanatos herausfordern zu dürfen und sich dessen Kräfte für ihre eigenen Motive anzueignen – so die Story des Einspielermodus. Egal ob bulliger Öko-Minotaurus, Steingolem mit Identitätskrise, selbstverliebter Gladiator oder knapp bekleidete Katzengöttin – jeder der etwas exzentrischen Streiter zieht mit eigenen mystischen Zaubern und Waffen in die Schlacht, die sich im voranschreitenden Spielverlauf auch austauschen lassen. Die Kämpfe selbst finden in den verhältnismäßig kleinen Arenen statt und gehen meist über mehrere Runden. Jeweils nach 90 Sekunden wird eine kleine Pause eingelegt, in der ihr einen Moment Zeit habt, um eure Rüstung zu reparieren und die Gesundheit eures Charakters wiederherzustellen. Dabei schnell zu sein, erweist sich als Vorteil: Die einzelnen Krieger sind gut ausbalanciert und eine minimal verringerte Verteidigung kann euch schnell ins Aus befördern.

Eigenarten: Jeder der Charaktere hat ganz persönliche Fähigkeiten, mit denen er seinen Kontrahenten so richtig einheizt.

Schöne Optik

Einen großen Pluspunkt kann **Tournament of Legends** in Sachen grafische Gestaltung verbuchen: Die unterschiedlichen Charaktere sind sehr individuell und detailverliebt gestaltet und vollständig dreidimensional animiert. Jede Arena versprüht ihren ganz eigenen Charme und wird während der Kämpfe eindrucksvoll in das grelle Licht verheerender Zauber und mächtiger Attacken getaucht. Das Farbenspiel ist beeindruckend bunt, ohne kitschig oder kindisch zu wirken. Funken sprühen, wenn ihr eurem Gegner Teile der Rüstung vom Leib schlagt, und lodernde Flammen schießen aus dem Boden, wenn ihr die entsprechende Magie beschwört – und das alles ohne ein Abstürzen der Framerate. Auch die kurze Story, in die die Duelle der Solo-Kampagne eingebettet sind, wird sehr hübsch in Szene gesetzt:

Blitzlichtgewitter: Je fieser die Angriffe, mit denen ihr eure Gegner traktiert, umso grellere und spektakulärere Lichteffekte zucken über euren Bildschirm.

Farbenpracht: Charaktere und Schlachtfelder sind allesamt sehr bunt gestaltet, ohne dabei kitschig zu wirken. Ein wahrer Augenschmaus!

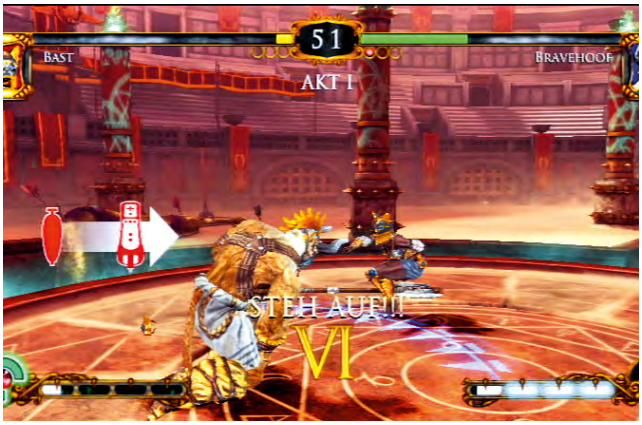
Farbenfrohe Artworks in einem sehr coolen Comic-Stil erzählen von den Charakteren und ihren Hintergründen und stimmen auf die Gefechte ein. Dabei charakterisieren sie auch den Stil des Spiels besser, als es animierte Cutscenes in diesem Fall wahrscheinlich gekonnt hätten.

⛔ Wenig Umfang

So gut sich das Spiel auch in den ersten Minuten und Stunden anfühlt, so schnell kommt nach einer Weile leider auch die Ernüchterung: Es gibt einfach nicht genug zu entdecken. Zwar hat jeder der zehn spielbaren Charaktere seine persönliche Stage und um verschiedene Waffen und Zauber im Multiplayer-Modus auch anwenden zu können, müsst ihr euch zuerst mit den jeweiligen Kämpfern durch den Story-Modus prügeln, aber insgesamt reicht der Inhalt einfach nicht, um längerfristig zu motivieren. Die zwei Geheimcharaktere sind schnell freigespielt, im Story-Modus gibt es immer und immer wieder nur die gleichen Schlachten zu schlagen und der Multiplayer-Modus, an dem nur zwei (!) Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen, bietet auf Dauer einfach auch keine Überraschungen. Leider spielen sich auch die Kämpfe selbst zwar gut, aber nicht so herausragend, dass man alle Wiederholungen und Einschränkungen vergessen oder ignorieren könnte, weil man so gebannt ist. Hier wäre unserer Meinung nach noch großes Potenzial gewesen! Eine flottere Spielmechanik, mehr Kämpfer und Schlachtfelder und ein Mehrspielermodus, der auch als solcher bezeichnet werden kann – hätte **Tournament of Legends** alle oder zumindest einige dieser Dinge enthalten, läge jetzt ein echter Beat-'em-Up-Kracher in unserem Wii-Laufwerk. Sehr schade! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9/4:3; 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Schonfrist: Wenn ihr im Kampf zu Boden gegangen seid, habt ihr ein paar Sekunden Zeit, euch wieder aufzurappeln und für die nächste Runde zu heilen.

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Schöner Prügler mit leider zu trägem Spielgefühl"

Mein Vorurteil › Hoffentlich gibt es jetzt eine schnelle, gepflegte Schlägerei! Von einem Beat 'em Up erwarte ich vor allem Tempo und Abwechslung!

Ich liebe Prügelspiele – und ich habe sie gern ein bisschen flotter. Ich will lange Combos, hitzige Duelle, taktische Möglichkeiten, meine Gegner auszutricksen. Von alldem habe ich in **Tournament of Legends** leider nicht gerade viel gesehen. Das heißt nicht, dass das Spiel schlecht wäre! Optik, Sound und Gameplay an sich sind wirklich klasse. Nur an der Langzeitmotivation hapert es – zumindest bei mir. Insgesamt bin ich mit dem Spiel aber zufrieden."

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Schön gestaltete Charaktere
- ✚ Austauschbare Waffen und Zauber
- ✚ Breites Angriffsspektrum

CONTRA

- ⛔ Nur 2-Spieler-Multiplayer
- ⛔ Etwas träge Steuerung
- ⛔ Zu wenig verschiedene Kämpfer
- ⛔ Geringe Bewegungsfreiheit
- ⛔ Teils verwirrende Tastenbelegung

GRAFIK 9

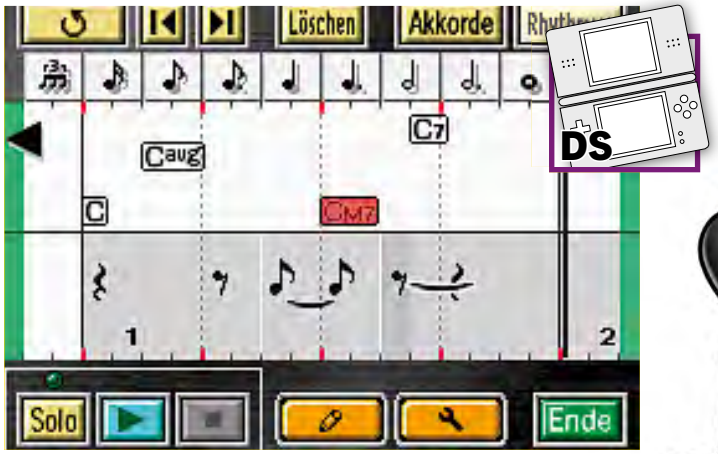
SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	79

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	
Rumble-Pak-Unterstützung, eigener Wii-Kanal	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	2-8
MULTI-KARTEN-SPIEL	2 bis unendlich
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Neue Songs hoch-/herunterladen	



Genre: Musikspiel | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 21. Mai 2010

JAM WITH THE BAND

Text | Christoph Kraus

Musikspiel, Song-Editor und Karaoke-Software in einem: ein Rundum-glücklich-Paket?

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Wenn die Musik bloß nicht so dudeln würde!“

Mein Vorurteil ▸ Alleine zocke ich dieses Spiel bestimmt nicht.

Jam with the Band ist ein unkompliziertes Tastendrück-Musikspiel, das mit Freunden unter Verwendung des passenden Wii-Kanals am meisten Spaß macht. Für Solisten ist das Vergnügen dagegen recht eingeschränkt. Das MIDI-Gepiepse finde ich absolut unzeitgemäß. Einige der über 50 Instrumente klingen äußerst blechern.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Extrem vielfältig
- ⊕ Wii-Kanal kostenlos dabei
- ⊕ Ein Modul – acht Spieler
- ⊕ Umfangreiche Songauswahl

CONTRA

- ⊖ Soundqualität nur MIDI
- ⊖ Erst mit Freunden richtig gut

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	78

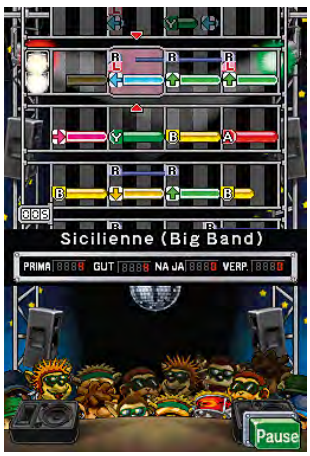
In der Regel liegen zwischen der japanischen und der europäischen Veröffentlichung eines Spiels maximal zwei Monate (Ausnahmen bestätigen die Regel). Doch im Falle von **Jam with the Band** hat es ganze zwei Jahre gedauert, bis Nintendo das Musikspiel in den Westen brachte! Für die USA wurde es sogar nicht mal angekündigt. Lohnte sich die lange Wartezeit oder haben die Jammer mittlerweile Staub angesetzt?

⊕ Extrem vielfältig

Zuerst die schlechte Nachricht: Das Spielprinzip ist weder sonderlich innovativ noch spannend noch gehaltvoll. **Jam with the Band** verlangt von euch, dass ihr im richtigen Takt die angezeigten Tasten (oder auf den Touchscreen) drückt – das war's auch schon. Vier Schwierigkeitsgrade decken dabei alle Talentstufen ab: Anfänger haben sich mit lediglich einem Knopf herumzuschlagen, während Profis zum Teil auf drei Buttons gleichzeitig (!!!) hämmern müssen. Jetzt die gute Nachricht: Das eigentliche Musizieren steht nicht im Fokus. Vielmehr haben die Entwickler eine gewaltige Vielfalt an Modi ins Modul gepackt, dass man als Spieler immer etwas Neues zu entdecken hat: Ein sehr komplexer Editor (siehe Bild oben), der aber Noten- und Akkordkenntnisse voraussetzt, erlaubt das Erstellen eigener Songs. Auch die Stimme im Karaoke-Modus wird – zumindest in ruhiger Umgebung – gut erkannt. Im Austausch mit anderen Spielern kommt zweifelsohne der größte Spaß auf.

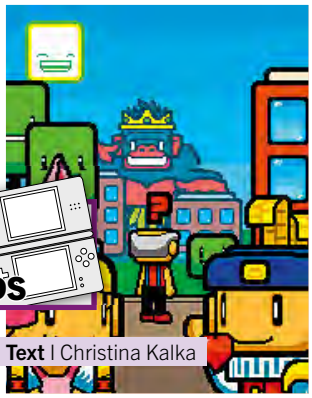
⊖ Erst mit Freunden richtig gut

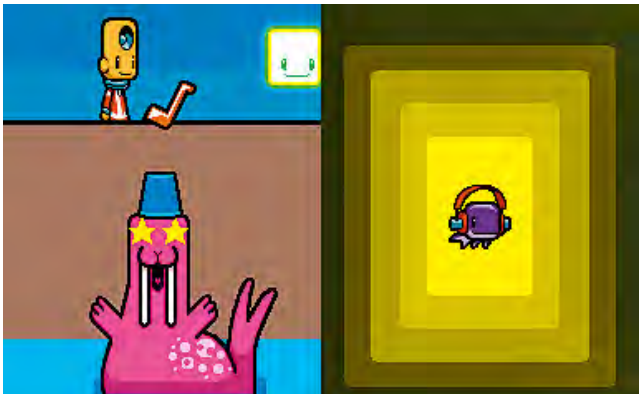
Mit einem Modul veranstaltet ihr beispielsweise ein Konzert mit acht Leuten gleichzeitig – jeder Teilnehmer übernimmt dabei ein anderes Instrument. Habt ihr mehr Module zur Verfügung, könnt ihr sogar mit unendlich vielen Musikanten spielen. Wem die (leider nur in MIDI ausgespuckte) Soundqualität aus den DS-Lautsprechern zu blechern oder zu leise ist, der kann sich kostenlos den **Jam with the Band**-Wii-Kanal herunterladen und die Musik aus dem Fernseher oder der angeschlossenen Hi-Fi-Anlage tönen lassen. Und damit die selbst komponierten Songs auch die nötige Beachtung finden, lassen sie sich via Wi-Fi Connection verbreiten, damit andere Spieler sie herunterladen können. Leider gibt es dabei eine große Einschränkung: Selbst ausgedachte kreative Musikbeiträge werden nicht anerkannt – ihr dürft nur vorgegebene Lieder hochladen (siehe Kritik auf Seite 61). Und noch ein wichtiger Hinweis: Wer **Jam with the Band** kaufen möchte, sollte unbedingt darauf achten, dass das Spiel noch originalverpackt ist. Denn in der Hülle steckt ein Download-Code für den passenden Wii-Kanal, der nur ein einziges Mal einlösbar ist! Gebrauchtkäufer, die den Kanal ebenfalls haben möchten, sollten sich versichern, dass der Code noch unbenutzt ist. ■



In diesem Schwierigkeitsgrad sind drei Tastenkommandos gleichzeitig gefragt!

Der DS als **SingStar**-Alternative? Der Karaoke-Modus ist sehr witzig.





Text | Christina Kalka

BEAT CITY

Beschwingtes Spielgefühl mit Schwächen bei der Steuerung

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Universomo | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 13. April 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Tippen, Wischen, Halten – auf diese drei Stylus-Aktionen beschränkt sich die Steuerung von **Beat City**. Der Minimalismus ist aber mitnichten ein Nachteil: Das knallbunte Rhythmus-Spiel geht gut von der Hand und lädt mit abwechslungsreichen Minispielen und Beats zum Mitwippen ein. Ein bisschen nervig ist nur, dass ihr nicht richtig erklärt bekommt, was gerade genau zu tun ist und auf welche Töne und Bilder ihr beim Tippen eures Taktes achten müsst, sodass es manchmal viele Versuche braucht, um ein Minispiel erfolgreich abzuschließen. Störend wirkt sich auch die überempfindliche Steuerung aus, die gern einmal ein Tippen als Halten oder Wischen interpretiert, wenn ihr den Stylus einen Moment zu lange auf den Touchscreen drückt. Ansonsten ist **Beat City** ein geniales Spiel für zwischendurch, wenn ihr Rhythmus im Blut habt und euch an der hübsch gestalteten Comic-Optik erfreuen wollt – Letztere ist nämlich wirklich sehr gut gelungen. ■

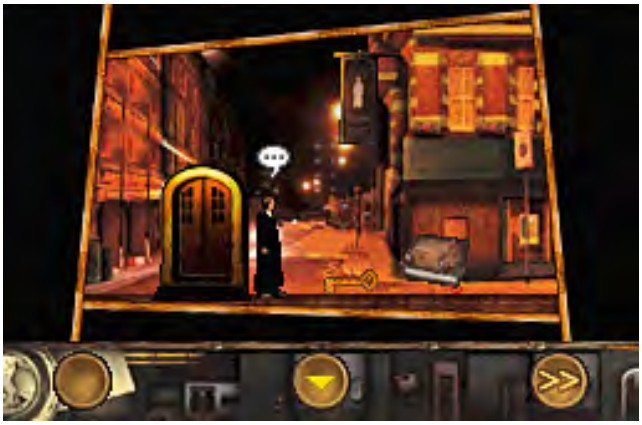
PRO

- Mitreißende Rhythmen
- Abwechslungsreiche Minispiele

CONTRA

- Ungenaue Eingabeerkennung
- Etwas verwirrende Tutorials

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--



Text | Christina Kalka

ROOMS: THE MAIN BUILDING

Ziemlich reizlose Aneinanderkettung trister Puzzles

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 4. Juni 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Wer erinnert sich nicht an seine Kindertage und diese kleinen Schieberätsel aus Plastik, die man ständig geschenkt bekam und die doch nie wirklich Spaß machten? Nun, dieses Spiel lässt eure mühsam vergrabenen Erinnerungen wiederaufleben – und setzt in Sachen verursachten Unmutes sogar noch einen drauf. Nicht nur erscheint die Geschichte von **Rooms: The Main Building** an den Haaren herbeigezogen, die Grafik pixelig und trostlos und der Sound schon nach Minuten richtig nervig, auch die Rätsel an sich werden schnell langweilig. Zwar puzzelt ihr euch mit der Zeit durch immer komplexere Räume und schaltet neue Spielmodi frei, aber es ist einfach zu viel Murks zwischen den wenigen guten Puzzles, um dauerhaft zu begeistern. Wenn ihr wirklich Hardcore-Schieberätsel-Fans seid, investiert das an diesem Spiel gesparte Geld lieber wieder in die kleinen bunten Plastik-Dinger, die sind wenigstens irgendwie kultig. Mehr oder weniger... ■

PRO

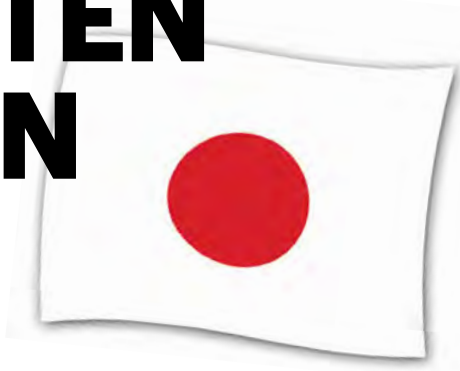
- Editor für eigene Puzzles

CONTRA

- Unschöne, pixelige Grafik
- Monotone Rätsel
- Spätes Freischalten besserer Inhalte

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
48	--

DIE VERRÜCKTESTEN GAMES AUS JAPAN



Text I Anne Schmiedl

Spiele gibt es wie Sand am Meer – um sich hervorzutun, ist also Kreativität gefragt. Besonders den Japanern kann auf diesem Gebiet keiner etwas vormachen!

Spielshows wie **Takeshi's Castle** laufen auch hierzulande im Fernsehen und zeigen den seltsamen Humor der Japaner, wenn es darum geht, sich in der Öffentlichkeit lächerlich zu machen. Und oftmals schlagen sich japanische Eigenarten auch in der Welt der Videospiele nieder – was dazu führt, dass so manche „Perle" aus Fernost es wohl nie zu einem westlichen Release bringen wird. Wir haben für euch die kuriosesten japanischen Titel für Wii und DS zusammengetragen! ■

KIREIZUKIN SEIKATSU (DS)

„Das Leben der Sauberkapuze"

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Columbia Music Entertainment
HERSTELLER: Columbia Music Entertainment
TERMIN: 22.4.2010

Videospiele haben den Ruf, sie wären pädagogisch nicht wertvoll genug und man würde beim Zocken nichts Anständiges lernen. Das kann man von diesem Game auf keinen Fall behaupten, denn es bringt den Spielern vor allem eine Lektion nahe: wie wichtig korrekt ausgeführte Haushaltsarbeit eigentlich ist. Die Hauptfigur von **Kireizukin Seikatsu** ist Waschbär Ma, der sein Leben nur mit Schlafen verbringt – bis Lehrer Maulwurf ihm eine rote Kapuze schenkt. Wenn er diese aufsetzt, verwandelt er sich in die sogenannte „Sauberkapuze" und geht dem Schmutz in seinem Haus so richtig an die Wäsche! Staubsaugen, Geschirrpolieren und Fensterputzen: Wem das im eigenen Haushalt nicht genug ist, der sollte sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen!

JOSHIKOUSEI NIGERU! SHINREI PUZZLE GAKUEN (DS)

„Oberschülerinnen fliehen! Geister-Puzzle-Schule"

GENRE: Geschicklichkeit
ENTWICKLER: Success
HERSTELLER: Success
TERMIN: 24.1.2008

Das auch in Deutschland erschienene **Puzzle Quest** kombiniert Rollenspielelemente und Puzzlespaß auf gelungene Weise. Ein ganz ähnliches Konzept verfolgten anscheinend die Macher von **Joshikousei Nigeru!** – nur dass es hier irgendwie nicht so wirklich geklappt hat. Die Grundidee ist eigentlich ganz gut: Man versucht, vor einer Horde Geister aus einer Schule zu fliehen. Doch wohl kaum einem Spieler wird das Blut in den Adern gefrieren, wenn er den angreifenden Unholden dann in Puzzlewettkämpfen gegenübertritt – diese Mischung aus Puzzle und Horroranteilen ist bestenfalls unfreiwillig komisch.

SOMMELIER (DS)

„Mundschenk“

GENRE: Anwendung
ENTWICKLER: EA
HERSTELLER: EA
TERMIN: 19.7.2007

Der Name verrät es schon: Dieses Spiel richtet sich an erwachsene DS-Besitzer. Über 1.000 verschiedene Sorten Wein und Champagner sind in dieser Datenbank zusammengefasst und in verschiedene Kategorien unterteilt. **Sommelier** hilft den Japanern nun bei Fragen wie „Welcher Wein passt zu Rindfleisch-Gerichten?“, „Welchen Wein schenke ich einem Freund zu dessen Hochzeit?“ oder „Welcher Wein passt zu meiner heutigen Stimmung?“.

SUKEBAN SHACHOU RENA Wii (Wii)

„Firmenchefin Rena“

GENRE: Geschicklichkeit
ENTWICKLER: Jorudan
HERSTELLER: Jorudan
TERMIN: 22.10.2009

Die Macher dieses Spiels bewiesen gehörig Fantasie: Ihr heuert in der Firma Cat Queen an, deren Vorstand die sprechende Katze Rena ist. In zahlreichen Gesprächen sowie acht verschiedenen Minispielen erlebt ihr nun den Alltag an eurem seltsamen Arbeitsplatz. Von der Morgengymnastik über Gehaltsverhandlungen bis hin zum Chauffeurdienst ist dabei alles vertreten. Am witzigsten mutet dabei das „Jump“-Spiel an, in dem ihr springende Katzen entweder auffangt oder ihnen ausweicht, je nachdem, ob sie mit roten Herzchen markiert sind oder nicht. Als Belohnung erwartet euch dafür die bemerkenswerteste Animation, die es bisher auf der Wii gab (siehe Bild links oben).

MUSCLE KOUSHINKYOKU (WiiWARE)

„Muskelmarsch“

GENRE: Geschicklichkeit
ENTWICKLER: Bandai Namco
HERSTELLER: Bandai Namco
TERMIN: 26.5.2009

In diesem Spiel rennen mehrere leicht bekleidete Bodybuilder (und ein Bär) in einer Reihe durch die Gegend und verfolgen einen Dieb, der ihr Protein geklaut hat. Trifft der vorderste der Muskelmänner dabei auf eine Wand, reißt er ein Loch in sie. Eure Aufgabe ist es nun, als nachfolgender Bodybuilder rechtzeitig die richtige Pose einzunehmen, um auch durch das Loch zu passen. Seid ihr erfolgreich, fangt ihr den Langfinger – doch wird euch das Protein sogleich vom nächsten Dieb entrissen und alles beginnt im nächsten Level von vorn.

DENSHA DE GO! (Wii)

„GO! mit dem Zug“

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Taito
HERSTELLER: Taito
TERMIN: 1.3.2007

Wer schon immer mal den Alltag eines Zugführers erleben wollte, kommt um **Densha de GO!** auf keinen Fall herum. Ihr fahrt mit dem Hochgeschwindigkeitszug verschiedene japanische Strecken ab und bemüht euch dabei, möglichst pünktlich am Zielbahnhof zu sein. Damit das nicht zu schnell langweilig wird, bietet das Spiel neben einer Außenansicht des Zugs auch den Blick aus der Fahrerkabine auf die Strecke. Das klingt für euch nicht wirklich aufregend? In Japan kam das Spiel allerdings extrem gut an, es gibt sogar einen extra Controller in der Form des Zugfahrerpults.

ZENKOKU DEKOTORA MATSURI (Wii)

„Deko-Truck-Fest im ganzen Land“

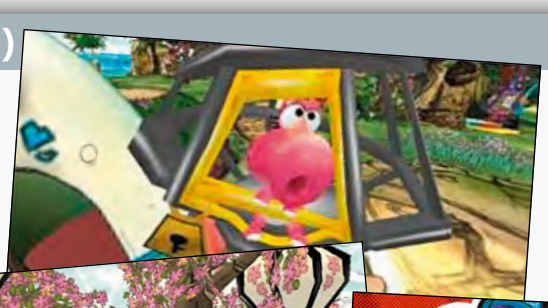
GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Jaleko
HERSTELLER: Jaleko
TERMIN: 28.2.2008

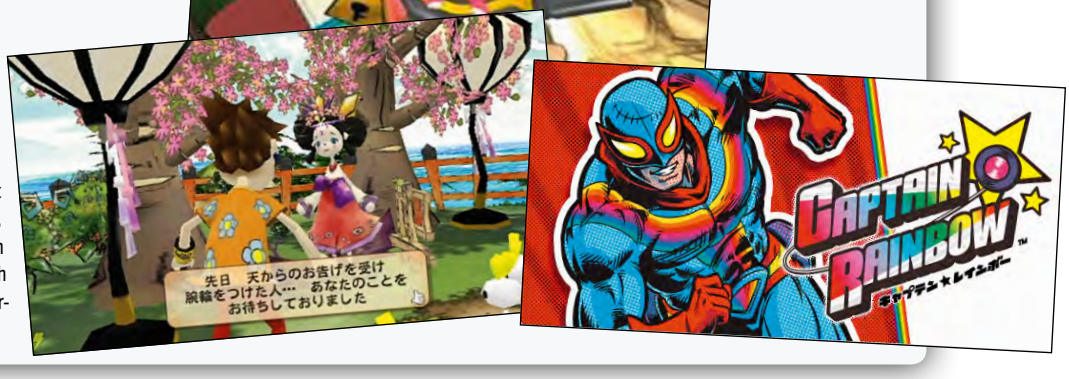
Densha de GO! ist nichts für euch, weil ihr Zugfahren viel zu öde findet? Kein Problem, denn **Zenkoku Dekotora Matsuri** bietet euch die Chance, euren eigenen Truck zu besitzen. Neben Fahrten gegen andere Lastwagenfahrer dreht sich das Spiel hauptsächlich darum, den Truck nach dem eigenen Geschmack zu designen und zu bemalen. Danach schießt ihr Fotos eures Fahrzeugs aus möglichst vielen verschiedenen Perspektiven und erfreut euch daran. Damit das auf Dauer nicht zu langweilig wird, habt ihr auch die Möglichkeit, in einem Mini-Game mit Freunden auf einem Fest zu tanzen (womit auch der Titel ausreichend geklärt wäre).

CAPTAIN ★ RAINBOW (Wii)

„Kapitän Regenbogen“

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Skip
HERSTELLER: Nintendo
TERMIN: 28.8.2008





Die Hauptfigur dieses Spiels ist ein typischer Superheld – dessen Beliebtheit aber nachlässt. Und so begibt er sich auf die Insel Mimin, auf der angeblich Wünsche wahr werden und die von Figuren aus älteren Nintendo-Spielen besiedelt ist. Besonders abgedreht ist die Nebengeschichte, in der ihr herausfindet, ob Birdo (aus **Super Mario Bros. 2**) weiblich oder männlich ist. Das ist so verrückt, dass sich das Spiel in der ersten Woche schlechter verkaufte als jedes andere Wii-Game vor ihm.

Ein Angebot,

das Sie nicht ablehnen können ...

AUCH ALS FILM-VERSION ERHÄLTLICH!

Jetzt im Handel

VOLLVERSION AUF DVD
WORLDSHIFT

PACKENDER MIX AUS ROLLENSPIEL UND ECHTZEIT-STRATEGIE

MAFIA 2

BRANDNEUE INFOS ZUM ACTIONSPIEL DES JAHRES

PES 2011

ERSTMALS ANGESPIELT: DIE FUSSBALLREVOLUTION AUS JAPAN

www.pcaction.de

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Neue Wii-Mega-Hits: Mit **Super Mario Galaxy 2**, **No More Heroes 2** und **FIFA Fußball-WM 2010** schaffen es gleich drei Neueinsteiger in die Bestenlisten!

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost hält die Top-Position der Wii-Action-Charts inne!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

4 **Bully: Die Ehrenrunde**
Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %

5 **Silent Hill: Shattered Memories**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code R**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

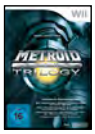
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Naruto: Clash of a Ninja Revolution 3**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **The Conduit**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %

4 **Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

5 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %
Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!

2 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

3 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

4 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

5 **Boom Blox: Smash Party**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump & Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **de Blob**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **Lego Indiana Jones 2**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

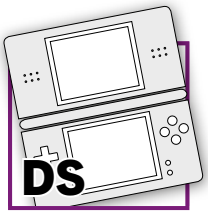
1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer …**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2010**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Mario Power Tennis (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5 **FIFA Fußball-WM 2010 Südafrika**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



Nichts los auf dem DS: Diesmal gibt's keine neuen DS-Spiele in den N-ZONE-Bestenlisten, doch stehen bereits einige Aspiranten in den Startlöchern.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Maestro! Jump in the Music** Hersteller: BigBen Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Ob **Super Mario Galaxy 2** im nächsten Monat an der Spitze der Wii-Verkaufscharts steht?

2	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
3	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
5	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
6	**FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2010 SÜDAFRIKA**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 87%
7	**JUST DANCE**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
8	**MONSTER HUNTER TRI (MIT CLASSIC CONTROLLER)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
9	**MARIO PARTY 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 80%
10	**SONIC UND DER SCHWARZE RITTER**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii)

1 MONSTER HUNTER TRI
Entwickler: Capcom
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/10
Spielspaß: 88%
Nein, kein **Mario**-Titel: Capcoms Monsterjagd ist aktuell das Wii-Lieblingsspiel unserer Leser.

2	**NEW SUPER MARIO BROS Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
4	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
5	**RED STEEL 2**	Entwickler: Ubisoft Paris Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 81%
6	**SUPER PAPER MARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/07 Spielspaß: 85%
7	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
8	**ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/09 Spielspaß: 87%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
10	**TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD**	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Wen wundert's: Das Wii-Lieblingsspiel der Redaktion ist natürlich das zweite **Galaxy**!

2	**NEW SUPER MARIO BROS Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 96%
4	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 88%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
7	**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%
8	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
9	**FIFA FUSSBALL-WM 2010 SÜDAFRIKA**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 87%
10	**PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 81%

TOP 10 SATURN (DS)

1 POKÉMON SOULSILVER SILBERNE EDITION
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Die **Silberne Edition** führt die Verkaufscharts weiterhin an.

2	**POKÉMON HEARTGOLD – GOLDENE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
7	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA**	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
8	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
9	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
10	**YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2010**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (DS)

1 POKÉMON HEARTGOLD/ SOULSILVER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Das aktuelle **Pokémon** ist wieder das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.

2	**POKÉMON DIAMANT/PERL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 91%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	**KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
7	**DRAGON QUEST V: DIE HAND DER HIMMELSBRAUT**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 86%
8	**FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/09 Spielspaß: 86%
9	**SUPER MARIO 64 DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/05 Spielspaß: 88%
10	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 SUPER MARIO 64 DS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/05
Spielspaß: 88%
Trotz seines hohen Alters ist das 3D-**Mario** für den DS eine Wucht!

2	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**METROID PRIME: HUNTERS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 95%
5	**PICROSS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 87%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
8	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
9	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
10	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Super Mario Galaxy 2 (Wii)
In der Fortsetzung des kosmischen Jump&Run-Hits von 2007 trotzen die Spieler abermals der Schwerkraft und hüpfen von Planet zu Planet. Dabei erkunden sie abwechslungsreiche Galaxien und stoßen auf völlig unbekannte Herausforderungen. Als neues Hilfsmittel erhalten die Spieler einen Bohrer. Zuzahlung nur € 25,-. Lieferbar, sobald erhältlich und solange der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099967

Donkey Kong Jungle Beat (Wii)
Voll Banane! Donkey Kong ist zurück. Der sympathische Pixel-Primat mischt jetzt die Wii auf und erobert im Nu neue Fans. **New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat** ist eine neue Version des klassischen GameCube-Abenteuers **Donkey Kong**. Außerdem bietet das Jump & Run einen brandneuen, exklusiven Level!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1097595

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096887

Mario Power Tennis
New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1097594

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

718550

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

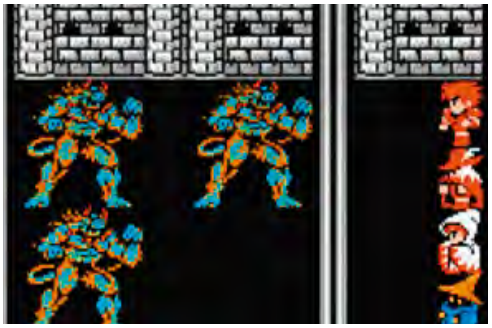
Text I Christina Kalka

FINAL FANTASY

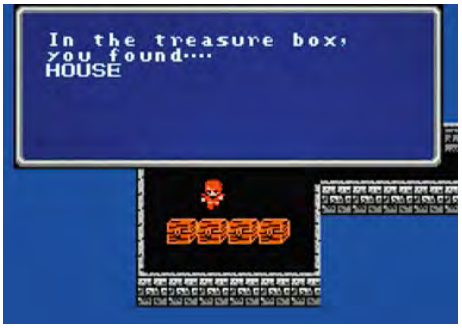
Art: Virtual Console I **Genre:** Rollenspiel I **Entwickler:** Squaresoft I **Termin:** 7. Mai 2010 I **Preis:** 600 Nintendo Points

Mit diesem Klassiker geht's zu den Ursprüngen des Fantasy-RPGs zurück!

Mit **Final Fantasy XIII** geht die bisher wohl erfolgreichste Fantasy-Rollenspiel-Serie der Welt auf Konsolen in die nächste Runde – eine gute Gelegenheit, den legendären ersten Teil der Reihe den neuen Fans wie den alten Hasen gleichermaßen wieder einfach zugänglich zu machen. **Final Fantasy** wurde bereits im Mai letzten Jahres in Japan für die Virtual Console veröffentlicht und kommt jetzt endlich auch auf die hiesigen Wii-Konsolen. Das Fantasy-Urgestein aus dem Jahr 1987 schickt euch in der Rolle von vier sogenannten Kriegern des Lichts, die mit vier Elementarkristallen ausgerüstet sind, auf eine epische Reise über drei verschiedene Kontinente, damit ihr der Welt den Frieden zurückbringt. Anders als in modernen Rollenspielen haben eure Gruppenmitglieder weder Charaktereigenschaften noch eine persönliche Geschichte – was dem Spielspaß allerdings keinerlei Abbruch tut. Wer den Klassiker unter den Klassikern noch nicht gespielt hat oder sich einfach nach ein bisschen Retro sehnt, sollte hier unbedingt einen Blick riskieren. Doch seid gewarnt: Was die Technik des NES-Meilensteins anbelangt, merkt man dem Spiel sein hohes Alter mittlerweile stark an! Die Virtual-Console-Version des Spiels entspricht übrigens der Original-US-Fassung und verfügt daher nur über englische Bildschirmtexte.



Im Kampfbildschirm verfolgt ihr das Geschehen von der Seite.



Trotz altbackener Optik lohnt sich das Reinspielen!

WERTUNG 9 VON 10

Text I Anne Schmiedl

GHOUL PATROL

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** LucasArts I **Termin:** 14. Mai 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Und wieder einmal wird die Welt von Untoten bedroht …

Fiese Geister und Dämonen vaporisiert ihr mit euren Schusswaffen.

In **Ghoul Patrol** erwecken die Jugendlichen Julie und Zeke versehentlich durch ein geheimnisvolles Buch eine ganze Horde von Geistern und Dämonen zum Leben. Natürlich wollen die Unholde die Welt unterjochen und natürlich ist es eure Aufgabe, selbige zu retten. Für dieses Unterfangen steuert ihr einen der beiden Protagonisten durch fast 50 abwechslungsreich gestaltete Levels und bekämpft die Legionen des Bösen mit immer besseren Waffen. Nebenbei rettet ihr eure um Hilfe bettelnden Mitmenschen, indem ihr sie – genau wie Munition oder Schlüssel – einfach einsammelt. Das Game bietet übrigens auch einen Koop-Modus. Hier übernimmt ein weiterer Spieler den zweiten Helden, woraufhin man dann zu zweit durch die Levels hüpft und ballert. So weit, so unspektakulär? Heute ja, doch 1993 waren dieses Game sowie sein Vorgänger **Zombies Ate My Neighbors** ein Riesenhit gewesen. Für Fans von Retro-Games ist dieser Titel einen Blick wert, vor allem zu zweit ist **Ghoul Patrol** äußerst kurzweilig. Aber man sieht dem Spiel sein Alter auch deutlich an: Die Grafik ist überholt, das Gameplay ist heutzutage nicht mehr innovativ. Durchschnittlich eben!

WERTUNG 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

BIT.TRIP RUNNER

Art: WiiWare | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Gaijin Games | **Termin:** 14. Mai 2010 | **Preis:** 800 Nintendo Points

Ein Spiel für harte Kerle: Ist es zu stark, bist du zu schwach!

Normalerweise hüten wir uns, explizite Kaufbefehle à la „Das braucht ihr unbedingt – sofort!“ auszusprechen, aber aus gegebenem Anlass brechen wir unser Gesetz. Denn **Bit.Trip Runner** ist so fantastisch inszeniert, dass man nicht anders kann, als jeden Level immer wieder von vorn zu probieren! Das Spielprinzip ist dabei denkbar simpel: Ein pixeliger Held rennt rastlos durchs Level und ihr müsst ihn zum Ziel führen, indem ihr a) springt, b) euch duckt, c) mit dem Fuß kickt und d) Sprungfedern benutzt. Das war's auch schon. Doch die Lauferei gerät bisweilen zur extrem kniffligen Angelegenheit, denn der Schwierigkeitsgrad ist teils zum Haareraufen. Doch gerade das bis aufs Minimum reduzierte Gameplay und der hohe spielerische Anspruch zeichnet das nostalgisch anmutende Jump & Run aus. Dass sich die Musik euren Sprüngen anpasst, ist ein weiteres Indiz für die liebevolle Programmierung. Fette Bosslevels machen **Bit.Trip Runner** auch in puncto Präsentation zu einem Hingucker. Wenn riesengroße Pixel über den Bildschirm fliegen, geraten nicht nur Retro-Liebhaber in Ekstase. Also: Kaufen! Spielen! Verzweifeln!

WERTUNG 9 VON 10

Bezeichnend für den hohen Schwierigkeitsgrad: Es gibt keine Speicherpunkte!

Text | Christoph Kraus

WARIOWARE: ZEIGT HER EURE SPIELE!

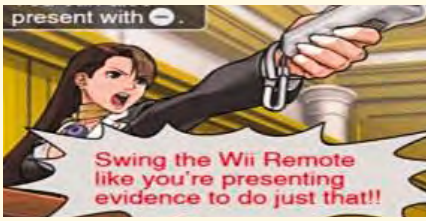
Nachtest: Warum tauchen neue Spiele eigentlich so zögerlich im Kanal auf?

Als **WarioWare: Do It Yourself** angekündigt wurde, versprach Nintendo vielfältige Möglichkeiten, neue Mikrospiele via Wi-Fi Connection hoch- und runterzuladen. Eine von ihnen ist das WiiWare-Programm **Showcase**, das mit 800 Nintendo Points zu Buche schlägt. Doch einen Monat nach der Veröffentlichung des Kanals ist von der versprochenen Vielfalt noch nicht allzu viel zu sehen. Zwar startete jüngst ein Wettbewerb, in dem es ums Thema „Dinos gegen Haie“ geht, aber wir hätten uns weitaus mehr Minispiele gewünscht, die Tag für Tag nachgeliefert werden. Der Grund für den geringen Ausstoß dürfte der strenge Kontrollmechanismus sein, der verhindert, dass ein Spiel mal eben schnell hochgeladen werden kann. Denn Nintendo prüft nicht – wie es beispielsweise Sony bei **LittleBigPlanet** tut – stichprobenartig, ob die rechtlichen Bedingungen bei den selbst erstellten Minispielen eingehalten werden. Stattdessen muss jedes Minigame, BEVOR es im Spiel erscheint, von Nintendo freigegeben werden. Aber sei's drum: Warios **Showcase** ist trotzdem gut – vorausgesetzt, ihr habt genug Freunde im Adressbuch, mit denen ihr Spielchen austauschen könnt.

Nur langsam kommen neue Spiele in Warios Kanal hinzu (rechts: das Mikrospiel eines **Metroid**-Programmierers).

KURZ ERINNERT

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY



Das dritte Gerichtsabenteuer rund um Junganwalt Phoenix Wright trägt den Untertitel **Trials and Tribulations** und ist nun auch als WiiWare-Version erhältlich. Hier kommt natürlich auch der Einsatz der Wii-FB nicht zu kurz: Ihr schüttelt sie zum Beispiel, wenn ihr einen Einspruch vorbringen wollt. Die Geschichte und die Charaktere sind wie schon in den vorherigen Teilen der Serie witzig dargestellt – da die WiiWare-Ausgabe mit Ausnahme der Steuerung allerdings keine Unterschiede zum DS-Spiel aufweist, ist das Spiel nur für **Ace Attorney**-Neulinge interessant. Geboten werden Bildschirmtexte in fünf Sprachen, darunter auch Deutsch. as

Art: WiiWare | Genre: Adventure
Termin: 21. Mai | Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

PUB DARTS

Dart ist eine in der Kneipenszene durchaus beliebte Sportart – aber funktioniert das Spielkonzept auch auf der Wii? Wir meinen: Jein. Zwar verlangt der Entwickler von Big Blue Bubble für **Pub Darts** lediglich 500 Nintendo Points (entspricht fünf Euro), aber dafür ist das Gameplay auch sehr minimalistisch. Die Steuerung geht prinzipiell in Ordnung, bietet aber keinerlei Möglichkeiten, sein Können zu steigern. Auch die Einstellmöglichkeiten sind mager. Es lassen sich verschiedene Charakterprofile erstellen – also Name, Farbe des Dartpfeils, Wurfhand, Talentstufe und das Foto des jeweiligen Sportlers –, aber auf den Spielablauf haben die Optionen nur geringen Einfluss. Wir raten vom Kauf ab. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 07. Mai | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

FERRARI GT EVOLUTION

Genre: Rennspiel I **Entwickler:** Gameloft I
Termin: 21. Mai 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Erwartet uns die angepriesene Rennspiel-Evolution? Leider nicht.

Langsam, aber sicher ist der DSi-Shop kein alleiniger Marktplatz für Minispiele mehr. Er wird endlich seinem Anspruch gerecht, eine gute Anlaufstelle für alle Spieler zu sein. Nach dem äußerst umfangreichen **Asphalt 4: Elite Racing** ist auch **Ferrari GT Evolution** ein erstaunlich komplexes Rennspiel mit acht Strecken (Athen, Berlin, Los Angeles, Madrid, New York, Paris, Rom und die Toskana) und 32 Ferrari-Modellen. Die Ähnlichkeiten in puncto Technik, Steuerung und Umfang kommen allerdings nicht von ungefähr, denn beide Spiele stammen vom selben Entwickler. Nervig nur: Im prinzipiell recht umfangreichen Karriere-Modus fahrt ihr immer wieder mit euren PS-Boliden über dieselben Strecken. Auch sonst ist **Ferrari GT Evolution** ein eher unscheinbares Rennspiel: Es macht zwar Spaß, aber wenn man alle Pisten gesehen hat, sinkt die Motivation zum Weiterspielen rapide ab.

WERTUNG 7 VON 10

Bei der Gestaltung der Rennstrecken hat sich Gameloft recht viel Mühe gegeben. Man beachte das römische Kolosseum im Hintergrund!

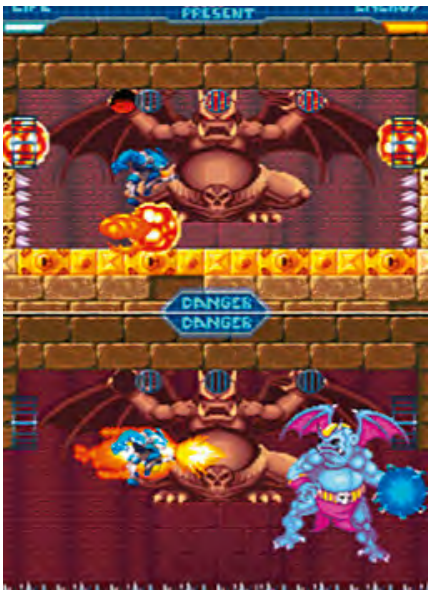
Was das Gameplay betrifft, bekommt man, was man erwartet: ein gutes Rennspiel.

Text I Christoph Kraus

CHRONOS TWINS

Genre: Action I **Entwickler:** EnjoyUp Games I **Termin:** 14. Mai 2010 I **Preis:** 500 N. Points

Das Ex-Vollpreisspiel kostet jetzt nur noch fünf Euro!



Obacht: Ihr könnt nicht nur den Boss beäugen, sondern dürft auch die Stacheln nicht aus dem Fokus verlieren.

Ihr erinnert euch an den WiiWare-Test von **Chronos Twins DX** aus der letzten N-ZONE? Denselben Artikel könnten wir jetzt unverändert auch hier hineinkopieren, denn bei der DSi-Ware-Version handelt es sich um dasselbe Spiel – lediglich an die zwei Bildschirme des Nintendo DS angepasst. Wobei schon das WiiWare-Abenteuer lediglich eine Umsetzung des Original-**Chronos Twins** war, das im Oktober 2007 als Vollpreis-DS-Titel in Europa in die Läden kam. Das Spielprinzip ist in allen drei Versionen also identisch: Euer Charakter führt immer die Aktion aus, die ihr drückt – und zwar auf beiden Screens zur selben Zeit. Es kann also vorkommen, dass ihr auf dem oberen Bildschirm darauf achten müsst, nicht in einen Abgrund zu fallen, während euch unten ein Gegner zu schaffen macht. Ein geschultes Auge und schnelle Reflexe sind gefragt, um die 19 Levels heil zu überstehen. Aufgrund des günstigen Preises, des großen Umfangs und der gut auf den DS zugeschnittenen Präsentation vergeben wir einen Punkt mehr als im Test der WiiWare-Fassung! Allerdings motiviert das Gameplay nicht unbegrenzt. Spätestens wenn man alle Levels gemeistert hat, ist die Euphorie zum Weiterspielen entschwunden. Das ist bei anderen Genre-Vertretern wie **Dark Void Zero** aber nicht anders.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Anne Schmiedl

AIRACE

Genre: Rennspiel I **Entwickler:** Qubic Games I
Termin: 14. Mai 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Auf und davon! In diesem 5-Euro-Rennspiel macht ihr den Himmel unsicher.

Vielleicht haben sich einige von euch schon das 200 Nintendo Points teure **AiRace: Tunnel** geleistet und waren enttäuscht, dass es mehr wie ein Add-on zu einem anderen Spiel wirkt und nicht wie ein eigenständiges Game. **AiRace** ist genau dieses Spiel. Aber fangen wir ganz von vorne an: Bei **AiRace** handelt es sich um ein Flugzeugrennen, das euch insgesamt neun verschiedene Flugzeuge und sechs Strecken bietet. Die Areale sind gut designt und enthalten einige geheime Abkürzungen, die ihr mit genügend Erfahrung zu eurem Vorteil nutzen könnt. Auf den Strecken sind außerdem mal mehr, mal weniger schwierig zu erreichende Power-ups verteilt, die zum Beispiel eure Geschwindigkeit erhöhen oder euch Raketen zur Verfügung stellen, mit denen ihr dann eure Gegner abschießt. Das alles ist nicht revolutionär, aber durchweg solide gemacht. Der große Pluspunkt im Vergleich zu **AiRace: Tunnel** ist der Mehrspieler-Modus: Mit insgesamt bis zu sechs Spielern macht das Spiel gleich doppelt so viel Spaß!

WERTUNG 8 VON 10

Hier fliegen wir gerade über eine Amazonas-Landschaft.

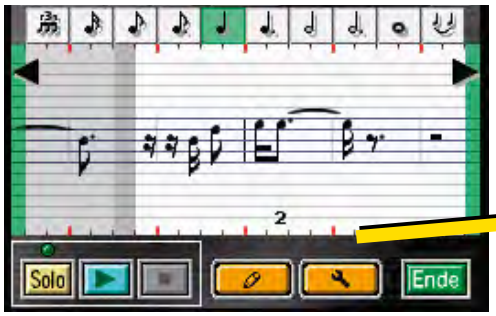
Im Hangar seht ihr, welche Flieger ihr noch aufmotzen könnt.

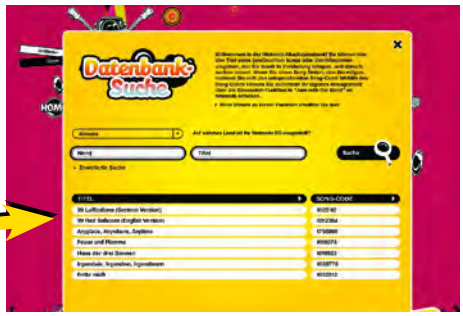
Text I Christoph Kraus

MEHR SPASS BEIM JAMMEN

Alleine ist Jam with the Band noch kein spaßgespickter Partykracher. Aber was geht eigentlich online ab?

Jam with the Band (Test auf Seite 48) ist kein Musikspiel im herkömmlichen Sinn, bei dem man ausschließlich vorgegebene Lieder nachklimpert. Es ist für Nintendo vielmehr der Versuch herauszufinden, wie experimentierfreudig die Spieler sind. Denn der Spaß entfaltet sich erst so richtig, wenn man eigene Songs komponiert und diese mit Freunden teilt – entweder via lokaler Drahtlos-Verbindung oder per Wi-Fi Connection. Zudem hat Nintendo die Webseite www.jamwiththeband.de ins Leben gerufen, wo ihr einsehen könnt, welche Songs ihr (möglichst originalgetreu) nachträllern und -musizieren dürft. Das heißt im Klartext: Damit Nintendo rechtlich abgesichert ist, wird die spielerische Freiheit gewaltig eingeschränkt. Anstatt also nach Herzenslust ein selbst erdachtes Lied zu erstellen, dürft ihr nur Lieder einsenden, die auf der Webseite aufgelistet sind. Damit ist der Nutzen des Song-Baukastens von vornherein beschränkt. Doch wie immer gilt auch in diesem Fall: Wer's nicht wenigstens ausprobiert, hat gar nichts davon!





Auf der Website www.jamwiththeband.de (rechts) lässt sich prüfen, welche Lieder ihr im Spiel komponieren und anschließend per Wi-Fi Connection verbreiten dürft. Die Vielfalt ist u. a. mit Nena-Songs zwar recht groß, aber dennoch nicht grenzenlos.

KURZ ERINNERT

FIRE PANIC

Bei der Bewertung dieses Spiels muss man unbedingt den geringen Preis von zwei Euro mit einfließen lassen. Denn für die kleine Investition erhält man ein erstaunlich motivierendes Geschicklichkeitsspiel, das sich explizit an Highscore-Jäger richtet. Es gilt, zwei Feuerwehrautos mit dem Touchpen über den Bildschirm zu manövrieren und möglichst schnell alle Brände (die alle paar Sekunden entflammen) zu löschen. Gerettete Katzen multiplizieren die Punktanzahl. **Fire Panic** ist in etwa vergleichbar mit Spielen aus der **Game & Watch**-Reihe: Es ist unkompliziert, auf Anhieb verständlich und stillt den kleinen Spielehunger zwischendurch. Extrem lange hält der Spielspaß aber nicht an. ck

Termin: 14. Mai I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

DISCOLIGHT

Wollen die uns veralbern? Ja, wollen sie, und zwar so richtig! Die Macher von **Flashlight** (N-ZONE-Wertung: 1 von 10 Punkten) sind zurück und präsentieren uns – tataa! – **Discolight**. Der Pressetext: „Die Party kann beginnen und verändert Ihren Nintendo DS in ein Discolicht. Stellen Sie mehrere DSi-Systeme zusammen und eröffnen Sie Ihre eigene Disco!" Wer aber eins und eins zusammenzählt, ahnt schon jetzt, was ihn erwartet: nämlich ein nutzloses DSiWare-Programm, von dessen Preis man sich besser drei Tafeln Schokolade oder zwei Flaschen Malzbier kauft. Denn der Bildschirm des DS besitzt viel zu wenig Strahlkraft, als dass er ernsthaft als Discokugel fungieren könnte – es sei denn, ihr feiert eine Party im Kleiderschrank. Da kommt Stimmung auf – ach nee, doch nicht! ck

Termin: 21. Mai I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 1 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Mario** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa die besten Anime-Spiele für Wii und DS oder warum manche Spiele eingestellt werden, bevor sie fertig entwickelt sind. ■

NIX ALS HEISSE LUFT!

Groß angekündigt, kleinlaut beerdigt – das Schicksal vieler Videospiele

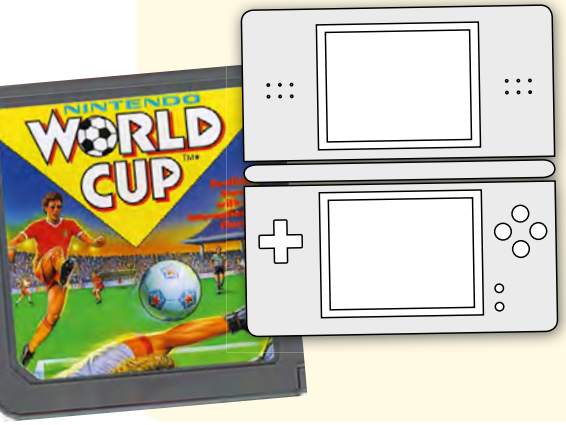
Was haben **Starfox 2**, **Super Mario 64 II** und **Duke Nukem Forever** gemeinsam? Die traurige Antwort: Sie alle wurden zur Vaporware. Das sind Produkte, die zwar großspurig angekündigt, aber nie veröffentlicht wurden. Nicht selten befinden sich die entsprechenden Games seit vielen Jahren in Entwicklung, müssen dann aber im letzten Moment eingestampft werden. Das vielversprechende Action-Adventure **Loose Cannon** ist ein gern zitiertes Beispiel. Entwickler Digital Anvil versprach eine gigantische, von **GTA** inspirierte Welt voller Leben, die, mit unzähligen Missionen gespickt, für lang andauernden Spielspaß sorgen sollte. Das Studio überschätzte sich jedoch maßlos, die Arbeiten an dem Titel gingen nur langsam voran. Millionen US-Dollar wurden verpulvert. Schließlich übernahm Microsoft die finanziell geschwächte Firma und ließ **Loose Cannon** einfrieren.

Entwicklungsstopp bei Big N

Ein wenig anders erging es **Starfox 2** für den SNES. Der Space-Shooter stand kurz vor der Fertigstellung, alle wichtigen Features waren bereits integriert und die ersten Module 1995 produziert. Nintendo veröffentlichte das Spiel trotzdem nicht. Zu diesem Zeitpunkt arbeiteten die Japaner nämlich am Nintendo 64. Die Konsole ermöglichte grafisch anspruchsvolle 3D-Titel, die die Blicke aller Gamer auf sich ziehen sollten. Ein **Starfox 2** auf dem angestaubten SNES würde im Vergleich schlichtweg untergehen, so Nintendos Prognose. Damit war das Aus für das bereits fertig produzierte Sequel besiegelt. Zwei Beispiele für harte Entscheidungen, mit deren Konsequenzen zwei Parteien leben müssen. Denn die Leidtragenden sind nicht nur die Menschen, die viel Herzblut in die Entwicklung der Spiele investieren, sondern auch die Fans. Oft warten sie jahrelang geduldig auf ein Lebenszeichen – und sei es nur auf die traurige Nachricht, dass es der Lieblingstitel doch nicht in ihre Hände schafft.

Starfox 2 (SNES) wurde leider ins Niemandsland katapultiert. Der Grund war die bevorstehende Veröffentlichung des Nintendo 64.

SCHLUSS MIT DER DS-SPIELE-ARMUT!



Diese 5 Spieleklassiker gehören auf den Nintendo DS!

1. **Donkey Kong 64**: Mittlerweile müsste Nintendos Affe doch schon Schimmel angesetzt haben. Wann macht Nintendo endlich wieder was mit ihm? Donkey Kong 64 DS wäre der Renner.
2. **Lemmings**: Dieses Geschicklichkeitsspiel war seinerzeit auf dem PC ein echter Renner. Dank Touchscreen wäre sicherlich auch die DS-Version traumhaft zu bedienen, denn die Lemminge laufen ja allein.
3. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**: Der Nintendo DS ist für Point&Click-Adventures geradezu geschaffen, doch trotzdem erscheinen nur eine Handvoll Titel in diesem Genre. Warum eigentlich?
4. **Jet Force Gemini**: Der Geheimtipp für N64-Besitzer ist Rares **Jet Force Gemini**. Extrem schwer, aber irre unterhaltsam. Dank Touchpen- und Tastensteuerung wäre es zudem für den Nintendo DS prädestiniert.
5. **Nintendo World Cup**: In Japan wird bereits an einem Remake für das NES-Spiel gearbeitet. Also warten wir mal ab, ob der Fun-Fußball-Knaller (siehe Retro-Rubrik) es nach Europa schafft. Hoffentlich!

DIE BESTEN ANIME-SPIELE FÜR Wii UND DS

Welche Abenteuer lohnen sich, auch abseits der üblichen Verdächtigen?

Japanische Zeichentrickserien boomen – und nicht erst seit gestern. Da ist es logisch, dass auch die Spiele-Industrie auf den Anime-Erfolgszug aufspringen will. Und ganz genauso logisch ist es, dass bei der Masse an schnell produzierten Spielumsetzungen bekannter Serien auch jede Menge Grütze dabei ist, durch die man sich erst wühlen muss, bevor man ein gutes Spiel in der Hand hält. Um euch diese unangenehme Erfahrung zu ersparen, hat Christina auf www.n-zone.de zusammengefasst, welche Wii- und DS-Vertreter bekannter Anime- und Manga-Serien sich lohnen. Unten auf dieser Seite verraten wir euch die besten!

Mobile Suit Gundam 00 (DS)

Gundam, das Urgestein des Mecha-Genres, bietet in Japan noch heute regelmäßig Stoff für Unmengen an Merchandise und Videospielen. Wer nerdig genug ist und sich das Spiel importiert, sollte diesen Vertreter der Serie ausprobieren: Er ist nämlich auch ohne japanische Sprachkenntnisse gut spielbar.

Dragon Ball Origins (DS)

Zurück zum Ursprung: Mit der Geschichte um den kindlichen Son-Goku und dessen frühere Abenteuer wird gute Action-Adventure-Unterhaltung, gespickt mit jeder Menge Cut-Scenes und den abgefahrenen Charakteren der **Dragon Ball**-Serie, auf den heimischen DS geliefert.

Bleach: The 3rd Phantom (DS)

Endlich eine Adaption, die nicht nur die bereits bekannte Story nacherzählt: Für das DS-Spiel wurde die offizielle **Bleach**-Story etwas erweitert – und zwar von deren Urheber persönlich. Auch wenn das Ganze etwas textlastig ist, kommen Fans von Anime- und strategischen Kämpfen auf ihre Kosten.

One Piece Unlimited Cruise 2 (Wii)

Kleine Schönheitsfehler im Gameplay lassen sich hier verschmerzen: Actiongeladene Kämpfe im Story- oder Mehrspielermodus und die knallbunte, **One Piece**-typische Optik machen die beiden **Ultimate Cruise**-Serienteile zu Pflichttiteln für die Fans der schrägen Piratenreihe.

Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)

Keine Anime-Umsetzung im eigentlichen Sinne, darf aber in unserer Galerie trotzdem nicht fehlen: Seit mittlerweile anderthalb Jahrzehnten fesseln die Taschenmonster ganze Horden von Spielern an ihre Handhelds. Mit den Remakes der Editionen **Gold & Silber** kommt jetzt Nostalgie pur auf.

Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3 (Wii)

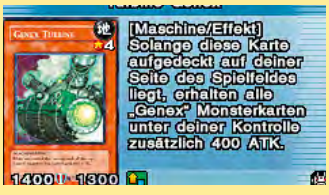
Der erst kürzlich in Deutschland erschienene neueste Teil der **Clash of Ninja Revolution**-Reihe bietet Prügelspaß pur nicht nur für die Fans von Narutos Abenteuern. 40 individuelle Charaktere und serienbekannte Kulissen laden zu hitzigen Schlachten ein.

Soul Eater: Monotone Princess (Wii)

Endlich gute Nachrichten: Das im Land der aufgehenden Sonne bereits im September 2008 veröffentlichte Rollenspiel zum populären Manga **Soul Eater** kommt noch dieses Jahr auch auf die Wii-Konsolen der westlichen Welt. Wir finden: Das wurde aber auch Zeit!

Yu-Gi-Oh! World Championship 2010: Reverse of Arcadia (DS)

Mit zahlreichen Verbesserungen im Vergleich zu den Vorgängern zählt dieser **Yu-Gi-Oh!**-Titel für den Nintendo DS zu den besten Videospielvertretern der Serie. Außerdem ist es die offzielle Software für die diesjährige **Yu-Gi-Oh!**-Weltmeisterschaft.



Tsubasa Chronicle (DS)

Fantasievolle Umgebungen, liebenswerte Charaktere und rundenbasierte Kartenkämpfe: Das auf dem Anime **Tsubasa: Reservoir Chronicle** basierende Rollenspiel hat eigentlich alles, um auch deutsche Rollenspieler zu begeistern – außer verständlichen Bildschirmtexten. Wieder einmal: Japan-exklusiv.

Jump Ultimate Stars (DS)

Super Smash Bros. im Anime-Stil: Hier treffen die Stars aus **Naruto**, **Dragon Ball**, **Dr. Slump**, **Bleach** und vielen anderen Manga- und Anime-Serien aufeinander, um sich gegenseitig ordentlich die Köpfe einzuschlagen. Leider ist dieses witzige Prügelspiel mal wieder nur in Japan erschienen.

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

Wir bleiben lieber „allein zu Haus“, als diesen Mist zu spielen!

Für die Programmierung der NES-Version von **Kevin allein in New York** hatten die Entwickler offenbar so wenig Zeit, dass sie nicht einmal eigene Soundeffekte ins Spiel integrierten. So kommt es, dass die Sprung-Geräusche 1:1 aus **The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants** stammen. Doch das allein macht den NES-**Kevin** natürlich noch lange nicht schlecht – vielmehr stimmt auch beim Rest überhaupt nichts! Das beginnt schon bei der fürchterlichen Steuerung, bei der man häufig nicht weiß, worauf sie überhaupt reagiert. Kostprobe: Zu Beginn des Spiels sollen wir in einen Fahrstuhl steigen, doch alle Versuche, den passenden Schalter zu erwischen, erweisen sich als erfolglos. Stattdessen attackieren uns wild gewordene Reisekoffer (!), die wir außer Gefecht setzen, indem wir ihnen auf Knien entgegenrutschen (!!). Durch Zufall kommt der Aufzug dann doch noch – und die Misere geht weiter! Trefferzonen der Gegner sind unklar definiert, die Anordnung der Räume ist verschachtelt und zu allem Überfluss quält uns auch noch eine unsägliche Hintergrundbeschallung. Warum greift da niemand ein und holt uns raus aus New York … unseretwegen auch an den Nordpol, Hauptsache weit, weit weg von der NES-Konsole! ■

Christoph meint:
*„Die Ziffer 2 im Spieletitel verrät, dass es schon einen ersten Teil gab, der sich vermutlich oft genug verkauft hat, um einen Nachfolger zu rechtfertigen. Was für ein Jammer! Aber die Art und Weise, wie lieblos Filmumsetzungen gemacht werden, hat sich bis heute nicht geändert. Dass die Entwickler sich nicht mal zu schade waren, die Engine von **Bart vs. The Space Mutants** zu übernehmen – das schon eine extrem grottige Steuerung bot –, ist bezeichnend für den fundamentalen NES-Flop.“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 324: **Twilight Princess** und **Link's Crossbow Training** sind die einzigen Spiele der **Zelda**-Reihe, die mit der amerikanischen Alterskennzeichnung T (Teen only) versehen sind.

Fakt # 325: In **Donkey Kong 64** können unter anderem 201 goldene Bananen, 3.500 farbige Bananen, 40 Bananen-Medaillen, 8 Boss-Schlüssel, 10 Kampfkronen, 1 Nintendo-Münze sowie Bananen-Münzen und Wassermelonen gesammelt werden. Damit heimst es den Rekord für die meisten Items in einem Videospiel ein.

Fakt # 326: Bowser Jr. ist Linkshänder.

Fakt # 327: Der Held des Nintendo-64-Actionspiels **Daikatana** heißt Hiro Miyamoto.

Fakt # 328: In **No More Heroes 2: Desperate Struggle** sieht die Energieanzeige für das Schwert der Titelfigur aus wie ein männliches Geschlechtsteil.

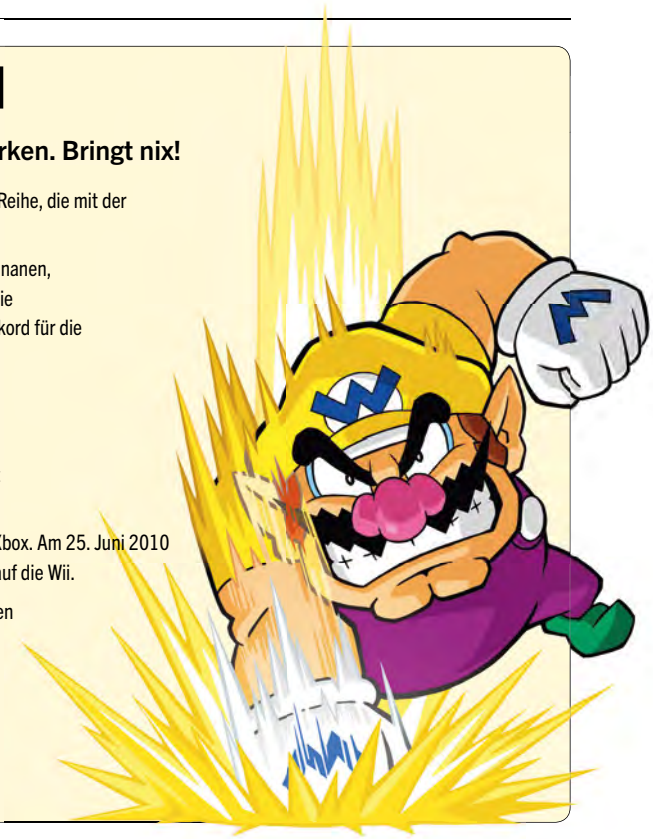
Fakt # 329: Das Action-Adventure **Enclave** erschien ursprünglich am 29. Juli 2002 für die alte Xbox. Am 25. Juni 2010 kommt es mit dem Untertitel **Shadows of Twilight** und mit angepasster Steuerung auf die Wii.

Fakt # 330: Das Golfspiel **Kirby's Dream Course** erschien in Japan schon zuvor unter dem Namen **Special Tee Shot** und hatte nichts mit Kirby zu tun.

Fakt # 331: **Kirby's Ghost Trap** heißt in den USA **Kirby's Avalance**.

Fakt # 332: In **Zelda: Link's Awakening** werden Tempel als Levels bezeichnet.

Fakt # 333: Die amerikanische Version von **F-Zero X** verrät den vollständigen Namen von Captain Falcon: Douglas Jay Falcon.



TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Nintendo-64-Spiele haben gute Game-Boy-Ableger spendiert bekommen? Und welche nicht?

↑ PERFECT DARK

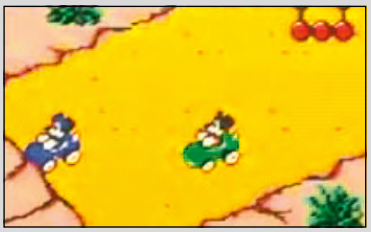
Niemand erwartet bei einer Game-Boy-Umsetzung dasselbe Spielerlebnis wie auf dem Nintendo 64 – dafür ist schon allein die Hardware technisch viel zu schwach. Doch im Falle von **Perfect Dark** ist den Entwicklern von Rare die Arbeit gut gelungen: Obwohl Perspektive, Gameplay und Musikkulisse naturgemäß viel simpler ausgefallen sind, entpuppt sich der Shooter als erstaunlich spaßig. Das Modul beinhaltet sogar eine batteriebetriebene Rüttelfunktion. So ist das Rumble Pak quasi schon eingebaut!

↑ TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Wenn ein Entwickler einen Ego-Shooter vom großen TV-Bildschirm aufs Game-Boy-Display umsetzt, gilt es einiges zu beachten, denn Technik, Zielgruppe und Steuerung sind gänzlich unterschiedlich! **Turok 2: Seeds of Evil** ist auf dem Game Boy keine traditionelle Ballerei mehr, sondern ein 2D-Prügelspiel, bei dem man hauptsächlich die Machete benutzt, um Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Das Spiel kann sich wirklich sehen lassen!

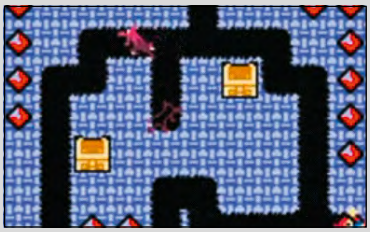
↓ CONKER'S POCKET TALES

Auf dem Nintendo 64 ist Conker ein schlecht erzogenes Eichhörnchen, das literweise Alkohol in sich hineinpumpt, unanständige Dinge über die Lippen bringt und ständig für Stunk sorgt. Und auf dem Game Boy Color? Da war die Schnapsdrossel noch nicht ständig beschwipst und hüpfte durch ein kunterbuntes (aber leider ziemlich uninspiriertes) Abenteuer und setzte alles daran, seine Freundin Berri zu retten, die ausgerechnet an ihrem Geburtstag entführt wurde!



↑ MICKEY'S SPEEDWAY USA

Die Verbindungsmöglichkeit zwischen Game Boy und Nintendo 64 war einst das große Alleinstellungsmerkmal von Nintendo-Spielen. Doch abgesehen von **Pokémon Stadium 1 & 2** machten nicht allzu viele Titel Gebrauch von der Tauschfunktion. Eine Ausnahme bildete **Mickey's Speedway USA**, wo man in der N64-Version geheime Boni freischaltet, wenn die Handheld-Fassung im Transfer Pak steckt. Noch dazu war das Rennspiel auf dem Game Boy fast besser als der große Bruder!



↓ HOLY MAGIC CENTURY

Kein Wunder, dass auf der Verpackungsrückseite von **Holy Magic Century** für den Game Boy Color keine Screenshots abgedruckt sind! Denn es handelt sich nicht – im Gegensatz zum gleichnamigen Nintendo-64-Titel – um ein komplexes RPG, sondern um ein müdes Knobelspielchen, das dem großen Namen in keiner Hinsicht gerecht wird! Offenbar wurde hier also gezielt versucht, die Käufer auszutricksen, indem man ihnen echte Spieleindrücke vorenthielt.

Schwach: Auf lediglich 63 Pokémon könnt ihr während eurer Fotoreise stoßen.

POKÉMON SNAP

N64 Diese Fotosafari bietet alles … außer viel Umfang!

Auf den ersten Blick ist **Pokémon Snap** so spannend wie eine Kutschfahrt zwischen Tegernsee und Wildbad Kreuth. Denn in der N64-Fotosafari tut man nichts anderes, als in einem Vehikel Platz zu nehmen und wie auf Schienen durch die Landschaft zu reisen – in der Hoffnung, wilde Pokémon zu treffen und diese zu fotografieren. Dennoch ist **Pokémon Snap** natürlich N-I-C-H-T langweilig! Denn Dutzende Lockmittel, Räucherbälle und sonstige Accessoires sorgen dafür, dass die Jagd nach den besten Schnappschüssen niemals genauso abläuft wie beim letzten Mal. Allerdings ist **Pokémon Snap** beileibe kein perfektes Spiel: Vor allem der geringe Spielumfang macht der Schnappschuss-Suche zu schaffen. Von damals insgesamt 151 Pokémon waren gerade einmal 63 in **Snap** integriert – das ist nicht einmal die Hälfte! Rannte den Entwicklern etwa bei der Programmierung die Zeit davon? Hatten die Grafiker keine Lust mehr, Überstunden zu schieben, um weitere Monster zu digitalisieren? Wir wissen es nicht. Wir wissen nur: **Pokémon Snap** ist ein brillantes Stück Software … für die Dauer eines Wochenendes! ■

Christoph meint: *„Ausnahmsweise hat sich Nintendo bei der Virtual-Console-Umsetzung mal richtig Mühe gegeben: Wer sich **Pokémon Snap** auf der Wii für 1.000 Nintendo Points herunterlädt, kann sogar seine fotografierten Pokémon per Wi-Fi Connection an Freunde verschicken. Die Bilder landen dann automatisch auf der Wii-Pinnwand des gewünschten Empfängers. Doch nicht nur deshalb gefällt mir die Schnappschuss-Safari immer noch ausgesprochen gut. Und wer versucht, das Spiel ohne Hilfe eines Lösungsbuchs zu komplettieren, der wird garantiert auch etwas länger beschäftigt sein."*

VERWIRRUNG BEI DEN NINTENDO-STARS

Text | Christoph Kraus

Was hat Cranky eigentlich mit Donkey Kong zu tun? Was unterscheidet Bowser Jr. von Mini Bowser? Wir haben versucht, das Namens-Chaos der Nintendo-Helden in den Griff zu bekommen.

DIE KONG-KONTROVERSE

Donkey – der Affe von heute

Donkey – der Ur-Kong

Cranky – der Opa

Ist der Affe in der Mitte eigentlich der heutige Cranky Kong? Und wer ist dann Donkey?

Glaubt man den Entwicklern von **Donkey Kong Country**, handelt es sich beim Affenopa Cranky um eine gealterte Version der Titelfigur aus dem Spielautomaten **Donkey Kong** von 1981. Das allerdings widerspricht dem eisernen Gesetz der Videospiele, dass Figuren generell nicht älter werden. Denn warum ist Cranky plötzlich grauhaarig und geht am Stock – im Gegensatz zu Mario, der noch so frisch wie eh und je aussieht? Warum taucht Cranky erst 1994 in **Donkey Kong Country** auf? Handelt es sich dabei um den in die Jahre gekommenen Donkey? Warum fährt in **Super Mario Kart** ein gewisser Donkey Kong Jr. mit und fünf Jahre später sitzt in **Mario Kart 64** der „richtige" Donkey am Steuer? Und woher kam plötzlich Diddy? Wieso treffen sich in **Mario Tennis** auf dem Nintendo 64 sowohl Donkey als auch Donkey Kong Jr.? Und wer zum Henker ist dann letztendlich Baby Donkey Kong aus **Yoshi's Island DS**? Und mal davon abgesehen: Ist Funky wirklich Donkeys Bruder und wie stehen die anderen Kongs mit ihm in Verbindung?

Die kurze und knappe Antwort: Es gibt keine vernünftige Erklärung! Vermutlich war sich bei Nintendo niemand darüber im Klaren, welch steile Karriere Donkey Kong einmal hinlegen würde. So wurde das Kong-Universum um die Spielfigur Donkey Kong Jr. ergänzt, die Mitte der Neunziger aber offensichtlich als zu uncool befunden wurde. So entstand die Idee zu Diddy Kong, der erstmals in **Donkey Kong Country** auf dem Super Nintendo sein Debüt feierte. Unser Rat lautet daher: Entweder man arrangiert sich mit der löchrigen Argumentation und betrachtet die Ära nach **Donkey Kong Country** als das einzig wahre Kong-Universum … oder man wird ewig grübeln! Die Tabelle fasst die wichtigsten Kongs, sowohl aus der alten als auch aus der modernen Sippe, zusammen:

Figur	Erster Auftritt	Bekanntester Auftritt
Donkey Kong	Donkey Kong (Spielautomat, 1981)	Donkey Kong Country (SNES, 1994)
Donkey Kong Jr.	Donkey Kong Jr. (Spielautomat, 1982)	Mario Tennis (N64, 2000)
Cranky Kong	Donkey Kong Country (SNES, 1994)	Donkey Kong Country (SNES, 1994)
Diddy Kong	Donkey Kong Country (SNES, 1994)	Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES, 1995)
Baby Donkey Kong	Yoshi's Island DS (DS, 2006)	Yoshi's Island DS (DS, 2006)

DIE PRINZESSINNEN-PANNE

Ende der Achtziger machte sich Nintendo noch nicht so viele Gedanken über eine einheitliche Gestaltung der Spielwelten. Kostprobe gefällig? Nichts leichter als das! Im Spielautomaten **Donkey Kong** von 1981 rettete Mario seine damalige Freundin Pauline aus den Klauen des Riesenaffen, vier Jahre später musste er einer gewissen Prinzessin Toadstool zu Hilfe eilen … und 1989 stand in **Super Mario Land** plötzlich die Rettung von Prinzessin Daisy auf dem Programm. Der Frauengeschmack unseres Nintendo-Superstars scheint sich über die Jahre kaum verändert zu haben. Doch warum wechselte Mario seine Freundinnen immer wieder? Wie dem auch sei, nach **Super Mario Land** wurde es lange Zeit sehr still um Daisy, die stets im Schatten von Prinzessin Toadstool stand. Erst als Protagonisten für die **Mario Party**-Serie gesucht wurden, kamen die Entwickler auf den Geschmack, Daisy für eine Rolle als spielbare Figur zu verpflichten. Wenn moderne Neuauflagen von **Mario Tennis**, **Mario Golf** und Co. erscheinen, ist das Blaublut ohnehin zur Stelle. Fragt sich nur, ob die beiden Adelsdamen irgendwie miteinander verwandt sind? Die Antwort lautet schlicht und ergreifend: nein!

Peach – Marios Neue

Pauline – die erste Ex

Daisy – die zweite Ex

DER SOHNEMANN-SCHLAMASSEL

Die Namensverwirrung ist bei Donkey Kong schon groß, aber bei Bowser ist sie noch größer. Die Verwirrung begann, als **Super Mario World** 1992 veröffentlicht wurde. Damals schien die Welt allerdings noch in Ordnung, denn der Stammbaum war klar strukturiert: Bowser war das Familienoberhaupt, während es die Bestimmung seiner sieben Kinder Larry, Lemmy, Iggy, Wendy, Morton Jr., Roy und Ludwig van Koopa war, Mario in zweiter Generation das Handwerk zu legen. Doch Anfang des neuen Jahrtausends begann Nintendo, immer neue Bowser-Sprösslinge ins Pilzkönigreich zu setzen.

In **Super Mario Sunshine** hatte es Mario beispielsweise mit einem gewissen Bowser Jr. zu tun, der sich als sogenannter Mario Morgana verkleidete. In der schwarzen Verkleidung verunstaltete der achte Sprössling der Koopa-Familie die wunderschöne Isla Delfino und versuchte mit dieser ekligen Aktion, dem berühmten Klempner eins auszuwischen. Auch in **New Super Mario Bros.** für DS und Wii spielte Bowser Jr. eine tragende Rolle. Er ist sich aber darüber im Klaren, dass er ohne seinen Vater gar nichts wäre: Die beiden arbeiten stets Hand in Hand, um Mario immer wieder aufs Neue das Handwerk zu legen. Bei Mini Bowser ist die Sachlage hingegen eher unklar: In **Mario Party 5** gab es ihn nicht bloß einmal, sondern in gleich drei Ausführungen: als roten, grünen und blauen Mini Bowser. Der ziemlich unscheinbare Charakter trat bislang nur in den **Mario Party**-Teilen auf – spielbar war er aber schon im siebten Teil nicht mehr. Baby Bowser – der dritte Bowser-Nachwuchs im Bunde – ist schon seit 15 Jahren ein alter Bekannter für Mario: In **Yoshi's Island: Super Mario World 2** legten sich die beiden erstmals miteinander an. Dass er (im Gegensatz zu Mini Bowser) kein platter Charakter ist, sondern auch viel zur Geschichte in den Mario-Abenteuern beiträgt, zeichnet ihn besonders aus. Auch für die verschiedenen Bowser-Sprösslinge haben wir eine Tabelle erstellt, welche die wichtigen Karrierestationen zeigt.

Figur	Erster Auftritt	Bekanntester Auftritt
Bowser	Super Mario Bros. (NES, 1985)	Super Mario 64 (N64, 1997)
Bowser Jr.	Super Mario Sunshine (GameCube, 2002)	Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Mini Bowser	Mario Party (N64, 1999)	Mario Party 5 (GameCube, 2003)
Baby Bowser	Yoshi's Island (SNES, 1995)	Mario & Luigi: Partners in Time (DS, 2006)

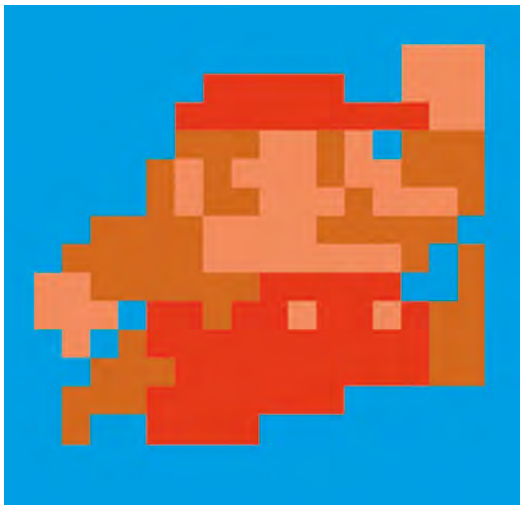
Bowser – das Original

Mini Bowser – die Partymacher

Bowser Jr. – der einzig wahre Sohn

Baby Bowser – der Echsenkönig als Kind

WEITERE UNGEREIMTHEITEN



Super Mario hieß nicht immer Super Mario. Das Attribut super bekam er erst 1985 spendiert, als er in **Super Mario Bros.** auf dem Nintendo Entertainment System die Fähigkeit erlernte, mit Feuerbällen zu schießen.

König Dedede aus der **Kirby**-Serie hieß früher – also zu seligen NES- und Game-Boy-Zeiten – König Nickerchen. Warum man den Charakter aus der **Kirby**-Welt umbenannte, bleibt wohl auf ewig ein Geheimnis der Nintendo-Übersetzer …

DIE MÖCHTEGERN-MEGA-MÄNNER

Text | Christoph Kraus War Mega Man wirklich der Begründer des Actionspiel-Genres? Nein! Wir stellen Spiele vor, an denen sich der blaue Bomber ein Vorbild nahm – und solche, die ganz offensichtlich von ihm inspiriert wurden.

DIE INSPIRATIONSQUELLE: METROID UND KID ICARUS

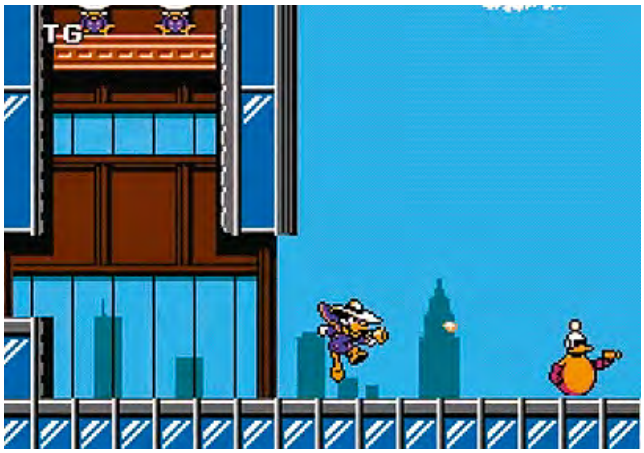
Metroid und **Kid Icarus** fürs Nintendo Entertainment System entstanden seinerzeit nahezu gleichzeitig bei Nintendo und wurden auch im selben Zeitraum veröffentlicht. Diese beiden Spiele sind dem **Mega Man**-Spielkonzept so ähnlich, dass man sie getrost als Inspirationsquelle für Capcoms Actionserie bezeichnen kann. Allerdings boten sowohl **Metroid** als auch **Kid Icarus** ein deutlich komplexeres Gameplay. So bewegte man sich dort nicht nur streng linear von links nach rechts oder von unten nach oben (und umgekehrt), sondern hatte des Öfteren mit der vertrackten Wegfindung zu kämpfen. Auch die Story war bei den NES-Klassikern von Nintendo deutlich ausgefeilter und setzte nicht bloß auf das „Superheld besiegt Fiesling"-Schema. Dennoch: Das Gameplay ist tatsächlich mit **Mega Man** vergleichbar, denn in beiden Spielen gibt es Zwischenbosse, Schusswaffen, Upgrades (wie Energietanks oder ein besseres Arsenal). Oder anders gesagt: Ohne **Metroid** wäre **Mega Man** möglicherweise nie geboren worden.

DAS ORIGINAL: MEGA MAN

Obwohl es (aufgrund der Ähnlichkeit zu früheren Spielen, siehe **Metroid** und **Kid Icarus**) ungerechtfertigt wäre, **Mega Man** als die Mutter aller Actionspiele zu bezeichnen, hat es viele eigenständige Gameplay-Elemente zu bieten. Das extrem schnelle, temporeiche Gameplay, der lineare Spielablauf und die vielen genialen Endbosse (die schräger kaum sein könnten) sorgen für ein Spielerlebnis der Extraklasse. Dabei war das Seriendebüt gar nicht mal so erfolgreich: Der erste **Mega Man**-Teil gehört heute sogar zu den Spielen, die nur wenige Leute besitzen – erst **Mega Man 2** verkaufte sich gut und legte somit den Grundstein für acht weitere offizielle Nachfolger, die für NES, SNES, Wii, Xbox 360 und PlayStation 3 veröffentlicht wurden. Allerdings hat es Capcom vor einigen Jahren auch etwas übertrieben, was Ableger betrifft. **Mega Man 64** fürs Nintendo 64 ist beispielsweise ein unterirdisches Actionspiel mit mieser Steuerung, die **Battle Network**-Serie konnte spielerisch nie an den Erfolg der richtigen **Mega Man**-Action-Abenteuer anknüpfen.

DIE DISNEY-HITS: DARKWING DUCK, DUCKTALES UND CO.

Ein Vertrag mit Disney bescherte Capcom Anfang der Neunzigerjahre die attraktive Möglichkeit, zu gefragten Samstagnachmittags-Cartoons die passenden Videospiele zu entwickeln. So bekam das NES gut gemachte Games zu folgenden Trickserien spendiert: **DuckTales: Neues aus Entenhausen**, **Darkwing Duck: Der Schrecken der Bösewichte**, **Chip & Chap: Die Ritter des Rechts**, **Arielle die Meerjungfrau** und **Käpt'n Balu und seine tollkühne Crew**. Fürs Super Nintendo erschienen darüber hinaus Umsetzungen von **Goofy & Max** und **Bonkers: Der listige Fuchs aus Hollywood**. Vor allem **Darkwing Duck** (links) ist deutlich anzusehen, dass das Spiel auf derselben Engine wie **Mega Man** basiert: Die Figur wird fast genauso groß dargestellt, die Waffe ballert ähnliche Schüsse ab, auch einige Gegner weisen frappierende Ähnlichkeiten zu den Bossen aus der **Mega Man**-Serie auf. Auch das Gameplay ähnelte dem Original, was auch bei **Chip & Chap** der Fall war. Trotz der zweifellos hohen spielerischen Qualität können die Disney-Titel nicht mit der **Mega Man**-Serie mithalten. Es sind gute Spiele, aber nicht so ausgefeilt wie das Original.

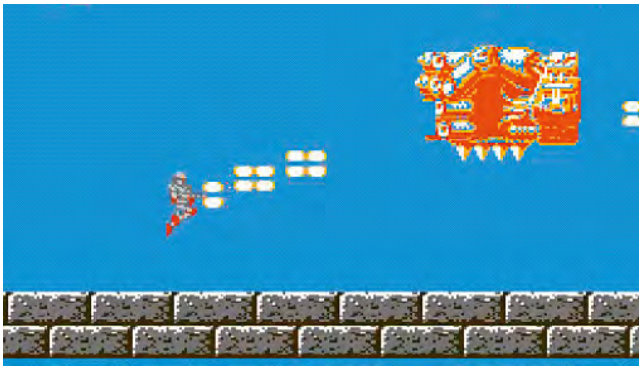


DIE VERFOLGER AUS FERNOST: GUNSTAR HEROES UND PROBOTECTOR

Doch nicht nur Capcom wurde offensichtlich von 2D-Actionspielen wie **Metroid** oder **Kid Icarus** beflügelt. Auch andere japanische Videospielhersteller entwickelten eigene Ballerserien, die auf dieselbe Perspektive und einen ähnlichen Fokus auf den Waffengebrauch setzten. Da wäre zum Beispiel **Probotector**, das außerhalb Europas als **Contra** bekannt ist. Die deftige Roboterschießerei unterscheidet sich allerdings in mehrfacher Hinsicht von **Mega Man**. Einerseits gibt es deutlich weniger Jump&Run-Abschnitte, in denen spielerisches Geschick erforderlich ist, andererseits kommt die Herausforderung eher durch die Massen an heranrückenden Gegnern zustande, nicht durch unterschiedliche Trefferzonen und Boss-Strategien wie bei der Capcom-Serie. Motiviert durch den **Mega Man**-Erfolg, kamen in den Neunzigern immer mehr Actionspiele auf den Markt – etwa **Gunstar Heroes** fürs Mega Drive oder **Astro Boy** für alle gängigen Konsolen. Ihnen ist auch ein Manga-artiger Hauptdarsteller gemein. Somit sind die Parallelen zu **Mega Man** noch deutlicher.

DER VERFOLGER AUS DEUTSCHLAND: TURRICAN

Action der Extraklasse kommt nicht nur aus Fernost, sondern auch aus Deutschland! **Super Turrican** ist der beste Beweis dafür. Das Ballerspiel von Factor 5 bot eine so große Liebe zum Detail, dass man als Spieler die Unterschiede zu den großen japanischen Serien gar nicht bemerkte. Ganz im Gegenteil: **Super Turrican** war hundertprozentig eigenständig. Es borgte sich zwar das grundlegende Gameplay von Titeln wie **Mega Man** oder **Probotector**, aber welche Möglichkeiten hatten die Entwickler denn zur damaligen Zeit, ein actionbetontes Videospiel zu programmieren, wenn nicht in der 2D-Ansicht und mit wuchtigen Waffen? Na also! Im Dezember 1999 war übrigens die Veröffentlichung von **Turrican 3D** für den PC geplant, doch die Entwicklung wurde vorzeitig gestoppt, weil die Macher befürchteten, die hohen Entwicklungskosten könnten nicht wieder hereingeholt werden. Ein Dilemma, das auch in der heutigen Zeit viele Projekte betrifft. So erschien **Contra** für den DS zwar in den USA, nicht aber in Europa …



VOLLTREFFER!

Text | Christoph Kraus

Anpfiff für die Fußball-WM der Nintendo-Stars: Hier kommen die verrücktesten Retro-Kicks aller Zeiten!

SOCCER

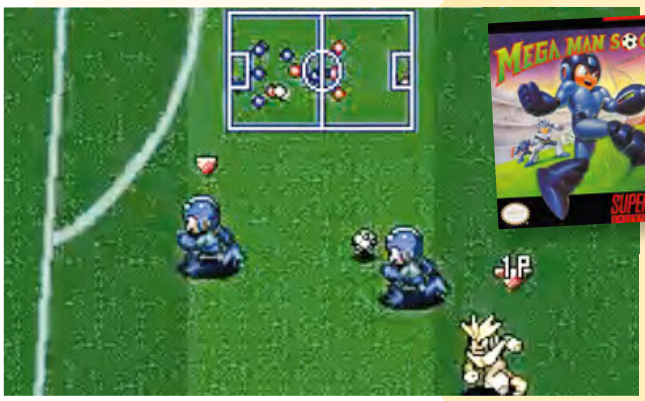
Erscheinungsjahr: 1985 **Entwickler:** Nintendo **Spieleranzahl:** 1-2

Puristischer als **Soccer** kann man eine Fußballsimulation kaum inszenieren: Das merkt man schon dem Verpackungsmotiv an, das vor Simplizität nur so strotzt (zumindest in der US-Version – hierzulande prangt ein Comic-Kicker auf der Schachtel). Dennoch gilt **Soccer** als der Vorreiter in Sachen NES-Fußballsimulationen. Das von Nintendo entwickelte Spiel ist – wohlgemerkt für die damalige Zeit – überraschend vielfältig und lässt den Spielern die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsstufen, einer Halbzeitlänge von 15, 30 oder 45 Minuten (die allerdings nicht der Echtzeit entsprechen) und sieben Mannschaften, nämlich den USA, Großbritannien, Frankreich, Brasilien, Japan, Spanien und der Bundesrepublik Deutschland. Das Spiel läuft darüber hinaus überraschend flüssig, was aber auch der geringen Anzahl an Kickern geschuldet ist: Jede Mannschaft steuert immer nur fünf Feldspieler sowie einen Torwart. Die Geräuschkulisse kommt naturgemäß über eine piepsige Kirmesmusik (auch während des Spiels!) nicht hinaus, aber was soll man von einem 25 Jahre alten Kick sonst erwarten? Na also! **Soccer** gibt es übrigens sogar schon seit dem 22. Dezember 2006 für die Virtual Console. Aber die Investition in Höhe von fünf Euro lohnt sich aus heutiger Sicht nur noch bedingt, Nostalgie hin oder her!

MEGA MAN SOCCER

Erscheinungsjahr: 1994 **Entwickler:** Capcom **Spieleranzahl:** 1-2

Bei diesem US- und japanexklusiven Fußballspiel fürs Super Nintendo ist der Name Programm: Ihr stellt eure Mannschaft aus mehr als 20 Robotermeistern beliebig zusammen und könnt Liberos, Verteidiger und Torhüter nach Wunsch auswählen. Wer mit Mega Man oder Proto Man aufs Feld ziehen möchte, kann auch diese beiden Helden als spielbare Kicker bestimmen. Jedes Team besteht aus acht Fußballern, den Torwart mit eingerechnet. Dass jeder von ihnen unterschiedliche Statuswerte (für Zweikampfverhalten, Schussstärke und Lauftempo) aufweist und man die Position der Spieler auf dem Feld ändern kann, bringt zusätzliche Raffinesse auf den Bolzplatz. Das Gameplay in den Stadien entpuppt sich erwartungsgemäß als flott, torreich und erfrischend anders. **Mega Man Soccer** will keine ernsthafte Simulation sein, sondern einfach nur Spaß machen. So stehen waghalsige Tricks und fiese Tackles auf der Tagesordnung. Wer beispielsweise den Spezialschuss einsetzt, pfeffert nicht nur den Ball in Richtung Tor, sondern lässt gleichzeitig den Kicker, der vom runden Leder erwischt wird, in seine Einzelschrauben zerlegen. Fünf Tore pro zweiminütiger Halbzeit sind so keine Seltenheit.



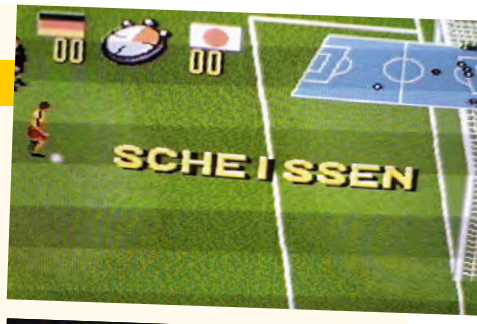
LEGENDE

- Schlechter geht's nimmer!
- Mieses Gebolze
- Guter Kick
- Weltmeisterliches Fußballfest

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Erscheinungsjahr: 1994 **Entwickler:** Park Place Productions **Spieleranzahl:** 1-2

Machen wir's kurz und knapp: **Champions World Class Soccer** ist auf dem Super Nintendo so witzig wie die Witze von Fips Asmussen. Auf der Verpackung klebt zwar ein Aufkleber, auf dem „Empfohlen von Sepp Maier" steht, aber diese Empfehlung hat der Ex-Torhüter vermutlich in einem Anflug geistiger Verwirrung abgegeben. Dabei stammt das Spiel eigentlich aus gutem Hause: Das Entwicklerstudio Park Place Productions war Mitte der Neunziger das größte unabhängige Entwicklerstudio und hob unter anderem die **Madden Football**-Serie für SNES, Mega Drive und Mac aus der Taufe. Dass **Champions World Class Soccer** aber eher nebenbei entstand und wenig Aufwand in die Übersetzung gesteckt wurde, zeigt sich schon an einer ganz bestimmten Einblendung: Wird das Elfmeterschießen in der englischen Originalversion noch mit der Textzeile PENALTY eingeleitet, heißt es in der deutschen Übersetzung – Achtung, festhalten! – „SCHEISSEN!" Wer's nicht glauben will, schaut sich unseren hier abgedruckten Screenshot an. Das Spiel wurde übrigens von Acclaim vertrieben, die fünf Jahre später mit **Turok 2: Seeds of Evil** und der **Extreme-G**-Serie zwischenzeitlich ganz groß wurden, inzwischen aber längst pleite sind.

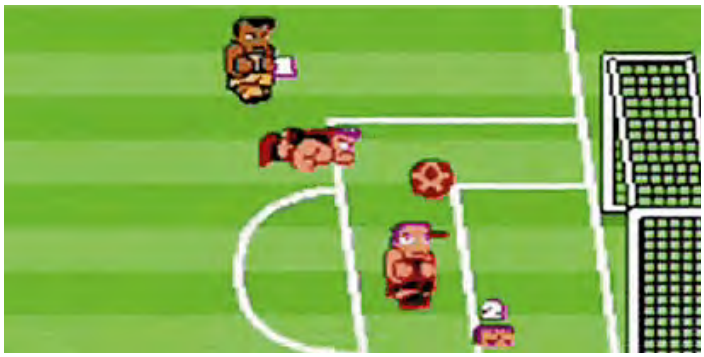


KICK-TIPP

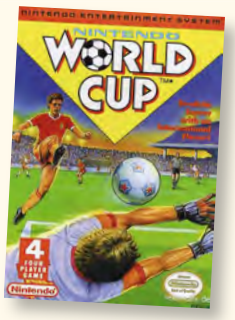
Ihr habt das SNES-Fußballspiel **Super Soccer** noch im Schrank? Dann holt es mal wieder hervor! Wir haben zur Spielspaß-Maximierung noch einen Trick auf Lager: Wählt den sogenannten „Exhibition Mode" an, klickt auf „1P VS 2P" und betätigt dann (im Mannschafts-Auswahlmenü) die B-Taste auf dem zweiten angeschlossenen Super-Nintendo-Controller, während ihr den Start-Knopf gedrückt haltet. So spielt der zweite Spieler als Nintendo-Team. Viel Spaß beim Ausprobieren!

NINTENDO WORLD CUP

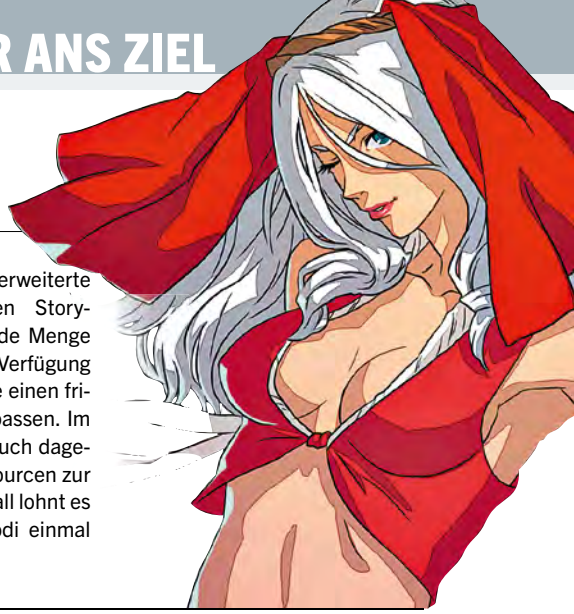
Erscheinungsjahr: 1991 **Entwickler:** Technos **Spieleranzahl:** 1-4



Bahn frei für das mit Abstand lustigste, spielerisch beste und in puncto Mehrspielerspaß unerreichte Fußballspiel, das es fürs Nintendo Entertainment System gibt! Die Comic-Bolzerei erreichte hierzulande insbesondere deshalb große Popularität, weil sie lange Zeit gemeinsam mit der Konsole ausgeliefert wurde: Wer sich ein NES kaufe, bekam **Super Mario Bros.**, **Tetris** und **Nintendo World Cup** auf einem einzigen Modul gratis dazu. Dabei war der Vier-Spieler-Modus der große Trumpf des Bolzspiels – um gemeinsam mit drei Freunden um die Wette zu kicken, benötigte man lediglich den sogenannten Four-Score-Adapter. Im Turnier-Modus ließ sich sogar der Bodenbelag ändern. Wer beispielsweise auf Eis spielte, musste viel längere Grätschen befürchten. Das Gameplay erinnert bisweilen an eine stark vereinfachte Version von **Mario Strikers Charged Football**. So sind erfolgreiche Torschüsse ab der Mittellinie keine Seltenheit, auch die Tricks können schon mal einen Mitspieler für den Rest der jeweiligen Halbzeit außer Gefecht setzen. Und wer ganz unfair agieren will, hält einfach A und B gleichzeitig gedrückt und ballert damit einen fast unhaltbaren Spezialschuss ab (der allerdings nur in begrenzter Anzahl ausgeführt werden darf). Allerdings offenbart der NES-Kick bei allem Spielspaß auch deutliche technische Defizite: Sobald sich allzu viele Spieler auf demselben Bildschirm tummeln, geht die Framerate deutlich in die Knie – dann erinnert **Nintendo World Cup** eher an eine ruckelnde Diashow als an ein flüssig animiertes Spiel.



Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …



INFINITE SPACE

DS – Neue Spielmodi beim zweiten Durchgang

Nicht nur die vielen Wendepunkte der Story, bei denen ihr je nachdem, wie ihr euch entscheidet, einen anderen Handlungspfad einschlagt, bieten einen Anreiz dazu, das ausschweifende Sci-Fi-RPG **Infinite Space** auch nach dem ersten Durchspielen nicht aus der Hand zu legen. Habt ihr den Story-Modus einmal beendet, werden zwei neue Spielmodi für euch verfügbar: „New Game+" ist eine erweiterte Version des normalen Story-Modus, in der euch jede Menge neue Blaupausen zur Verfügung stehen, um eurer Flotte einen frischen Anstrich zu verpassen. Im „Extra Mode" stehen euch dagegen nur begrenzt Ressourcen zur Verfügung. Auf jeden Fall lohnt es sich, in beide Spielmodi einmal reinzuschnuppern!

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Wii – Eine neue Attacke für das coole Action-Game von Suda 51!

Das Minispiel, in dem ihr mit Katze Jeanne trainiert, um ihre Pfunde schmelzen zu lassen, ist nicht nur ein lustiger Zeitvertreib: Ihr könnt so sogar eine brandneue Attacke für Travis freischalten. Auch auf Fans, die bereits Teil 1 des Action-Spektakels gespielt haben, wartet ein Bonus!

Eine neue Attacke: Spielt mit eurer Katze Jeanne so lange Minispiele, bis sie weniger als 11 Pfund wiegt.

Coole Masken: Wenn ihr einen Speicherstand aus dem ersten Teil habt, schmücken alle Masken, die ihr bereits gesammelt habt, die Wände eures Zimmers.

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

DS – Neue Designs für eure Spielemixer

Mit diesen Tipps wird **WarioWare: Do It Yourself** noch mal spaßiger! Insgesamt fünf verschiedene neue Spielmixer-Designs lassen sich freischalten, wenn ihr wisst, wie. Auch eine besondere Musik ist im Game versteckt. Probiert sie unbedingt mal aus!

JIMMY T.S SPIELEMIXER:
An zwei Tagen **WarioWare: Do It Yourself** spielen

ASHLEYS SPIELEMIXER:
An drei Tagen **WarioWare: Do It Yourself** spielen

ORBULONS SPIELEMIXER:
An vier Tagen **WarioWare: Do It Yourself** spielen

9-VOLTS SPIELEMIXER:
An fünf Tagen **WarioWare: Do It Yourself** spielen

SCHALTET NEUE SPIELEMIXER FREI:
Es gibt insgesamt fünf verschiedene Spielemixer-Designs. Ihr könnt jeden Tag ein neues freischalten.

DIAMANT SOFT MIX:
Spielt alle 90 vorgefertigten Microspiele mindestens einmal.

DIAMANT SOFT ULTRASCHWER:
Um diesen Modus freizuschalten, braucht ihr mindestens 30 Punkte im Diamant Soft Mix.

UNIVERSALMIXER GESPIEGELT:
Um diesen Modus freizuschalten, braucht ihr mindestens 15 Punkte in Diamant Soft Ultraschwer.

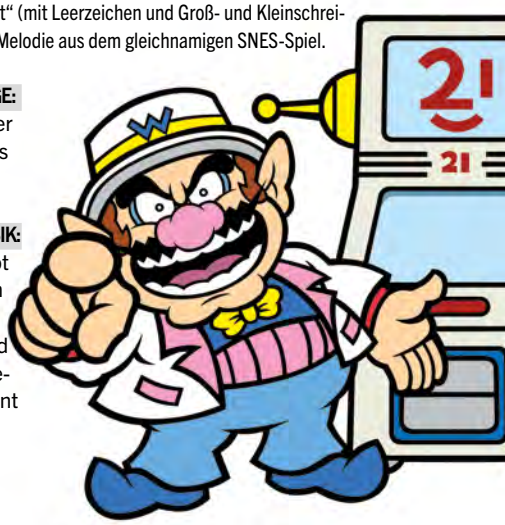
UNIVERSALMIXER ZUFALL:
Um diesen Modus freizuschalten, braucht ihr mindestens 15 Punkte in Diamant Soft Ultraschwer.

UNIVERSALMIXER ULTRASCHWER:
Um diesen Modus freizuschalten, braucht ihr mindestens 15 Punkte in Diamant Soft Ultraschwer.

Gebt in diesen Bildschirm „Mario Paint" (mit Leerzeichen und Groß- und Kleinschreibung!) ein, dann erklingt nachher die Melodie aus dem gleichnamigen SNES-Spiel.

NEUES DESIGN FÜR SPIELE-ABLAGE:
Habt ihr alle drei Universalmixer freigeschaltet, gibt es ein neues Design für eure Do-It-Yourself-Spiele-Ablage zur Auswahl.

ANDERE SPIEL-KREATIVATOR-MUSIK:
Wenn ihr ein Spiel designt, tippt doch mal „Mario Paint" als den Namen eures Spiels ein. Die Musik, die dann im Hintergrund läuft, während ihr euer Spiel gestaltet, dürfte euch sehr bekannt vorkommen: Es ist nämlich nichts anderes als die **Mario Paint**-Musik!



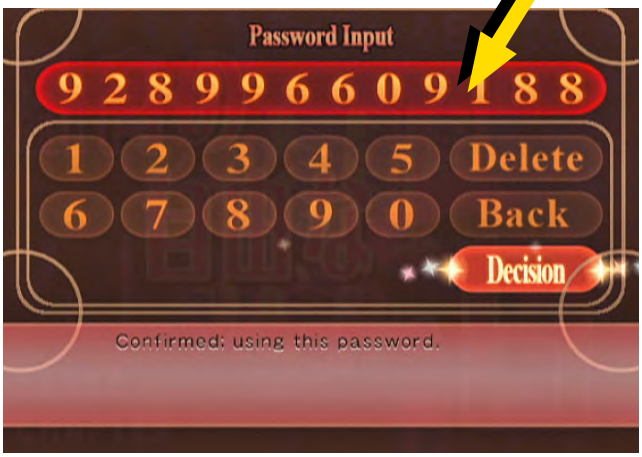
SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE

Wii – Jede Menge Extras warten darauf, von euch freigeschaltet zu werden!

Für alle, die nicht genug von **Sakura Wars** bekommen können, haben wir eine Menge Extras auf Lager. In der US- und EU-Version des Spiels könnt ihr verschiedene Fotos, Klingeltöne und mehr freischalten! Dafür müsst ihr zuerst im Spielauswahl-Menü die unterste Option „The Free & Easy Day in N.Y." auswählen. Ihr seid nun im Little Lip Theatre. Hier könnt ihr neue Passwörter eingeben, sobald die Option dazu erscheint, sowie eure freigeschalteten Fotos betrachten. Den Klingelton dagegen könnt ihr nach Cheat-Aktivierung im Optionsmenü unter „Cameratron Ringtone" verändern.

FOTOS

Anri (Kampf): 859097180208
Anri (Besonderes Foto): 332195193808
Cheiron (Kampf): 596268228578
Cheiron (Schauspielernd): 340029139708
Cheiron (Besonderes Foto): 574728027208
Cherry (Kampf): 893557986928
Cherry (Besonderes Foto): 354355997128
Diana (Kampf): 524513806358
Diana (Schauspielernd): 812787630958
Diana (Besonderes Foto): 560273209078
Gemini (Kampf): 511006563288
Gemini (Schauspielernd): 347549954628
Gemini (Besonderes Foto): 909316867958
Ratchet (Kampf): 390435372888
Ratchet (Besonderes Foto): 397985673158
Rosita (Kampf): 589858748428
Rosita (Schauspielernd): 304867438278
Rosita (Besonderes Foto): 535038549588
Shinjiro (Kampf): 363919657658
Shinjiro (Schauspielernd): 329209358788
Subaru (Kampf): 313123116008
Subaru (Schauspielernd): 878237389288
Subaru (Besonderes Foto): 508343915328
Sunnyside (Besonderes Foto): 388679494778
Cheiron und Sagittarius: 510846764928
Diana und Capricorn: 567793040508
Gemini und Gemini: 945476282278
Ratchet und Aquarius: 379665471878
Rosita und Aries: 558588824458
Subaru und Taurus: 546403500088



Über den Modus „The Free & Easy Day in N.Y." kommt ihr zur Passworteingabe.

SAMMELCHEATS

Alle „anderen Extras" mit Ausnahme des Extrakostüms: 928993363528
Alle Fotos: 837871465578
Alle Klingeltöne: 924005530128

KLINGELTÖNE

Klingelton Cheiron: 926906817278
Klingelton Diana: 928935668428
Klingelton Gemini: 922566130958
Klingelton Ratchet: 928993468958
Klingelton Rosita: 928267292088
Klingelton Subaru: 928974804588

ANDERE EXTRAS FREISCHALTEN

Extra-Kostüm für Shinjiro: 928996605128
Episode 0 verfügbar im Hauptspiel: 928996609188
Fotos von Chat Noir verfügbar im Hauptspiel: 928993482128

Fotos der Imperial Assault Flower Division: 928996495658. Um diese Fotos zu erhalten, müsst ihr zunächst zurück ins Hauptspiel. Die Bilder könnt ihr nach Code-Eingabe bei Ramondo in Midtown erstehen.

SUPER MARIO GALAXY 2

ALLE KOMETENMÜNZEN, ALLE GEHEIMNISSE, ALLE ENDBOSSE

Text | Christoph Kraus, Anne Schmiedl, Andreas Kasprzak

Tipps zu Super Mario Galaxy 2 auf 16 Seiten!

ABENTEURERSCHULE

MASCHINENRAUM

Der Maschinenraum von Raumschiff Mario dient in gewisser Weise auch als Trophäenraum. Wenn Mario den Kosmos erforscht und dabei auf neue Power-ups wie z. B. den Felsen-Pilz und den Wirbelbohrer stößt, werden diese in diesem Raum aufbewahrt. Mario kann diese Gegenstände nicht aus dem Maschinenraum entfernen, doch dafür kann er sie sich jederzeit anschauen.

RAUMSCHIFF MARIO

Wenn der Lubba von Marios Mission erfährt, Peach zu retten, überlässt er Mario das Schiff und gestaltet es um, indem er ihm die Form von Marios Kopf gibt. Von diesem Schiff aus kann Mario zu neuen Welten aufbrechen oder Missionen starten, um Galaxien zu erkunden. Allerdings geht an Bord von Raumschiff Mario noch wesentlich mehr vor ...

LUBBA

Lubba steht neben dem Steuerrad von Raumschiff Mario bereit, euch mit Ratschlägen zu versorgen. Wann immer Mario auf das Raumschiff zurückkehrt, ist Lubba zur Stelle, um ihn auf den neuesten Stand zu bringen. Sprecht mit ihm, um mehr über das Raumschiff und das Universum zu erfahren, in dem es unterwegs ist. Für angehende Kapitäne ist Lubba eine großartige Informationsquelle.

STEUERRAD & STERNENLISTE

Raumschiff Mario wird mit dem Steuerrad auf der Brücke kontrolliert. Wenn Mario hinter das Steuer tritt, springt er sogleich zur Weltkarte, wo ihr das Schiff in jeder Galaxie bewegen könnt. Nachdem ihr sechzehn Power-Sterne eingesammelt habt, erscheint neben dem Steuerrad eine Liste, die euch über eingesammelte Power-Sterne und entdeckte Galaxien auf dem Laufenden hält.

BRIEF-TOAD

Brief-Toad ist auf Raumschiff Mario zu finden, bereit, Briefe auszuliefern, wann immer Mario von einer Power-Stern-Mission zurückkehrt. Wenn Brief-Toads einen Brief oder eine Postkarte für euch haben, erscheint über ihren Köpfen ein kleines Brief-Symbol. Sprecht in diesem Fall mit dem Brief-Toad, um die Nachricht entgegenzunehmen. Einige Briefe sind von Peach und enthalten zusätzliche 1-up-Pilze. Wenn Mario eine Einladung zu einem besonderen Ereignis oder zu einer Herausforderung erhält, präsentiert der Brief-Toad diese dem Helden ebenfalls.

LAGER-TOAD

Auf seinen Reisen sammelt Mario Sternenteile ein. Vergesst nicht, diese regelmäßig beim Lagerverwalter zu deponieren (der erscheint, nachdem ihr die Wirbelbohrer-Galaxie aufgesucht habt). Eingelagerte Sternenteile werden auf die Spielstände übertragen, was bedeutet, dass ihr jedes Mal, wenn ihr eine neue Partie startet, auf sämtliche Sternenteile zurückgreifen könnt, die ihr im Lager deponiert habt!

PASSAGIERE

Wenn Mario Bürgern des Universums begegnet, entschließen sich einige dazu, mit Raumschiff Mario zu reisen. Der Sternenhase, Borku, der Hausmeister, Bob-omb-Buddy und weitere beziehen an Bord des Schiffs Quartier und freuen sich darauf, mit Mario zu plaudern. Vergesst nicht, mit sämtlichen verfügbaren Chancenwürfeln zu spielen oder kostenlose Sternenteile einzusammeln, während ihr eure Runden dreht und mit den Passagieren quatscht. Wenn Yoshi, der Toad-Suchtrupp und die Wolkenblume entdeckt werden, tauchen sie ebenfalls auf dem Raumschiff auf. Macht euch diese Dinge zunutze, um 1-up-Pilze und andere nützliche Fundstücke einzusammeln. Das Teleportfeld des Toad-Suchtrupps in der Nähe des „Ohrs“ des Raumschiffs führt zum Sternenraum der Toads, der einen 1-up-Pilz birgt. Yoshi kann auf Blumen zurückgreifen, um zu einer Plattform über dem Schiff zu gelangen und eine Yoshi-Frucht einzusammeln, die euch weitere Sternenteile einbringt. Benutzt die Wolkenblume, um zu der Wolke hoch über dem Raumschiff hinaufzuklettern, wo ihr einen 1-up-Pilz findet. Jedes Mal, wenn Mario erfolgreich von einer Mission zurückkehrt, werden diese Belohnungen erneuert.

STERNENKUNDE

POWER-STERNE UND GROSSE STERNE

Das Ziel jedes Levels besteht darin, den Power-Stern ausfindig zu machen. Der Power-Stern ist ein strahlender, rotierender Stern, den man am Ende jedes Levels findet, häufig beschützt von zähen Gegnern oder hinterhältigen Fallen. Jede Welt besteht aus sieben Galaxien und jede Galaxie birgt eine bestimmte Anzahl von Power-Sternen. In den ersten vier Galaxien einer Welt findet ihr jeweils drei Power-Sterne. In den letzten drei Galaxien sind jeweils bloß zwei Power-Sterne verborgen. Sobald ihr alle Power-Sterne eingesammelt habt, wird eine Galaxie als erfolgreich abgeschlossen betrachtet ... fürs Erste. Die letzte Galaxie jeder Welt wird entweder von Bowser oder Bowser Jr. beherrscht. Dieses grässliche Duo ist im Besitz der großen Sterne. Große Sterne sind gewaltige Power-Sterne mit der Fähigkeit, vollkommen neue Welten freizuschalten. Ohne den großen Stern kommt Mario seinem Ziel, Prinzessin Peach zu retten, nicht näher.

WOFÜR SIND KOMETENMÜNZEN GUT?

Irgendwo in jeder Galaxie ist eine Kometenmünze versteckt. Es gibt bloß eine einzige Kometenmünze pro Galaxie, was bedeutet, dass ihr in den anderen Levels nicht mehr die Augen danach offen halten müsst, wenn ihr die Münze bereits im ersten Abschnitt findet. Aber Vorsicht: Wenn ihr euch die Kometenmünze schnappt und dann draufgeht, bevor ihr den Power-Stern erreicht, wird die Kometenmünze eurer stetig wachsenden Sammlung nicht hinzugefügt. Kometenmünzen schalten pro Galaxie einen Power-Stern frei. Nachdem ihr eine bestimmte Anzahl Kometenmünzen eingesammelt habt, beginnt ihr, in den Galaxien, für die ihr die Kometenmünzen gefunden habt, die Kometen-Power-Sterne freizuschalten. Wenn ihr Kometenmünzen einsammelt, schaltet ihr spezielle Power-Sterne frei; dies ist häufig von bestimmten Voraussetzungen abhängig, die ihr erfüllen müsst, beispielsweise das Einsammeln von lila Münzen oder das erfolgreiche Beenden eines Bossgegner-Kampfs, nach dem ihr bloß noch einen Lebenskeil übrig haben dürft. Nachfolgend die speziellen Voraussetzungen, die vonnöten sind, um das Auftauchen eines Kometen in einer Galaxie freizuschalten:

- Kometen tauchen nicht eher auf, bevor Mario nicht mindestens vier Power-Sterne aus Welt 3 gesammelt hat.
- Kometen tauchen nicht eher auf, bevor sämtliche Power-Sterne (abgesehen von den versteckten Sternen oder den Kometen-Power-Sternen) gefunden wurden.
- Kometen tauchen erst dann in einer Galaxie auf, nachdem die erforderliche Gesamtzahl von Kometenmünzen eingesammelt wurde (siehe Tabelle).
- Risikokometen (beendet ein Level mit bloß noch einem Lebenskeil übrig) erscheinen, nachdem zwei Kometen-Power-Sterne eingesammelt wurden.
- Erst nachdem ihr die Flaumwandler-Galaxie erfolgreich hinter euch gebracht habt, setzen schelmische Kometen Schatten-Marios frei.
- Lila-Münzen-Kometenherausforderungen sind verfügbar, nachdem Mario die Puzzleplanken-Galaxie erfolgreich abgeschlossen hat. Wo sich die jeweiligen Münzen befinden, verrät unsere Komplettlösung.

WOZU SIND DENN GRÜNE STERNE GUT?

Nachdem ihr alle 120 Power-Sterne eingesammelt und Bowser am Ende von Welt 6 ein weiteres Mal bezwungen habt, solltet ihr nicht einmal daran denken, die Wii abzuschalten. Denn ihr seid mit dem Spiel erst zur Hälfte durch! Sobald ihr alle 120 Power-Sterne gefunden habt, saust ein besonderer grüner Komet über die Galaxien hinweg, der 120 grüne Sterne auf den Planeten verteilt. Jetzt müsst ihr das Universum erneut durchqueren, um diese speziellen Sterne zu erlangen. Die Anzahl grüner Sterne in einer Galaxie entspricht der Zahl der verfügbaren Power-Sterne. Das bedeutet: Gibt es in einer Galaxie drei Power-Sterne, sind hier auch drei grüne Sterne zu finden.

UND WAS BRINGEN DIE HERAUSFORDERUNGEN?

Wenn ihr Power-Sterne einsammelt, erhaltet ihr Einladungen vom Wanderaffen, vom Hausmeister und von Tuku-Tukan, in bereits erkundete Galaxien zurückzukehren, um neue Wettkämpfe zu bestreiten und mehr Power-Sterne zu gewinnen.

WELT 1

1. KOMETENMÜNZE: SKY STATION GALAXY*
PEEWEE PIRANHA'S TEMPER TANTRUM

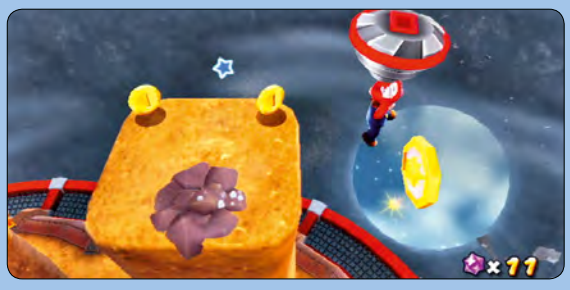
An die erste Kometenmünze zu kommen, ist überhaupt kein Problem: Lasst euch von den hilfsbereiten, kleinen Luma einfach den Weg bis zum Ende des Levels zeigen. Auf der letzten größeren Plattform vor dem Endgegner springt ihr auf die zweite der rotierenden Steinplatten und lasst euch einmal um die Plattform herum fahren. Die goldene Münze ist nicht zu verfehlen, ihr müsst sie einfach nur einsammeln und nicht mal springen!

2. KOMETENMÜNZE: YOSHI STAR GALAXY
SADDLE UP WITH YOSHI

Dieser Goldtaler ist recht mühelos zu ergattern. Besiegt einfach Kamek zu Beginn des Levels, schnappt euch Yoshi und lauft mit ihm zum grünen Hügel in der hinteren Ecke des Gebiets. Dort befindet sich eine Sprungplattform. Führt einfach das Flatterflug-Manöver aus, um zur Spitze zu gelangen. Schon gehört die Münze euch! Aber Achtung, ihr müsst jeden Level vollständig bis zum Ende schaffen, sonst werden die Kometenmünzen nicht gespeichert.

3. KOMETENMÜNZE: FLIP-SWAP GALAXY
THINK BEFORE YOU SHAKE

Zuerst die gute Nachricht: Diese Münze kann man nicht übersehen. Ihr stoßt etwa nach der Hälfte des Abschnitts beinahe automatisch auf sie. Jetzt die schlechte Nachricht: Der Level ist ganz schön knifflig und macht euch mit dem Gameplay der Klapp-Galaxien (die später noch viel, viel schwieriger werden) vertraut. Wir empfehlen euch, bei jedem erneuten Spielversuch den 1-up-Pilz zu schnappen. So können euch die Leben nicht ausgehen.



4. KOMETENMÜNZE: SPIN-DIG GALAXY
DIGGA LEG'S PLANET

Aktiviert im ersten Abschnitt dieses Levels zunächst den Teleporter-Stern und lasst euch ins zweite Gebiet schleudern. Dort findet ihr zum ersten Mal den Bohrer. Sammelt ihn ein und lauft ein Stückchen nach unten zur Säule im Boden. Schüttelt genau an dieser Stelle die Wii-Fernbedienung, damit Mario zum anderen Ende des Planeten gelangt. Am Zielort angekommen, findet ihr nicht nur vier gelbe Münzen, sondern auch den begehrten Taler.

5. KOMETENMÜNZE: FLUFFY BLUFF GALAXY
SEARCH FOR THE TOAD BRIGADE CAPTAIN

Für diese Kometenmünze benötigt ihr unbedingt den Wolken-Anzug und müsst noch in der Lage sein, mindestens eine Wolke zu erstellen, nachdem ihr euch an der engen Wand mittels Warp-Stern emporgeschossen habt. Die Münze findet ihr im Abschnitt, in dem ihr fünf Sternenfragmente sammeln müsst. Sie hängt ein Stückchen in der Luft, ist aber mit der Wolke mühelos zu ergattern. Passt übrigens auf jeden Fall auf, nicht ins Wasser zu fallen!

* Die Bezeichnungen der Galaxien beziehen sich auf die inhaltsgleiche US-Version. Ihr solltet aber keine Mühe haben, die Levels zuzuordnen.

WELT 1

6. KOMETENMÜNZE: RIGHTSIDE DOWN GALAXY
BREAKING THE LAWS OF GRAVITY

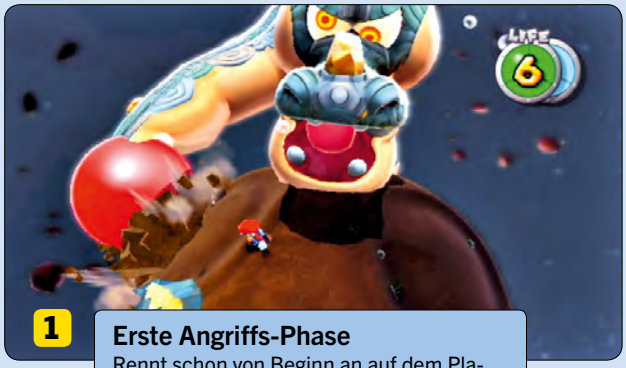
Ihr habt keinen Schimmer, wie ihr an diesen Taler herankommt? Wir haben die Lösung: Aktiviert den zweiten blauen Gravitations-Schalter (er befindet sich nach der Speicherflagge) und lauft weiter, bis ihr auf zwei Wummp-Blöcke trefft. Wendet hier den Wandsprung an, springt also vom linken auf den rechten Wummp und wieder in die entgegengesetzte Richtung. So erreicht ihr auch diese Kometenmünze. Aber lasst euch bloß nicht zermatschen!

7. KOMETENMÜNZE: BOWSER JR. FIERY FLOTILLA
GOBBLEGUT'S ACHING BELLY

Nachdem die vorherigen Kometenmünzen der ersten Welt teilweise richtig gut versteckt waren, ist dieser Taler auch ohne großes spielerisches Geschick erreichbar. Ihr findet die Münze direkt am Anfang des Gebiets. Um sie zu schnappen, lauft einfach ein paar Schritte geradeaus, bis ihr zu einem Wummp-Block gelangt. Mit einem Rückwärtssalto erklimmt ihr seinen Kopf, wo die Münze schon darauf wartet, von euch eingesammelt zu werden. Leicht!

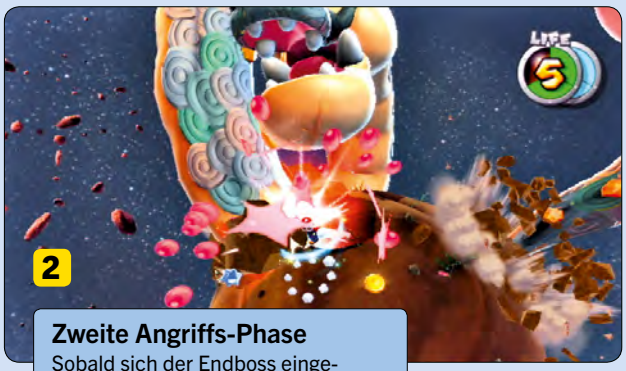
ENDBOSS: DER KNOLLENWURM

Um als Sieger aus diesem Kampf hervorzugehen, empfiehlt es sich dringend, den Energie-Verdopplungs-Pilz zu schnappen. Er befindet sich unmittelbar vor dem allerletzten Warp-Stern.



1

Erste Angriffs-Phase
Rennt schon von Beginn an auf dem Planeten herum, damit euch der monströse Wurm nicht erfasst. Kurz bevor er sich in den Boden gräbt, beginnt er fuchsteufelswild zu schnauben. Das ist das Signal für euch, sofort Reißaus zu nehmen.



2

Zweite Angriffs-Phase
Sobald sich der Endboss eingebuddelt hat, lauft ihr zur Stelle, wo er kopfüber eingetaucht ist. Bleibt er mit seinen Knollen an der Oberfläche hängen, schüttelt ihr die Wii-Fernbedienung und verpasst ihm so einen Hieb. Bis zu drei Treffer könnt ihr landen.

3

Dritte Angriffs-Phase
Jetzt ist der Typ sauer, aber so was von! Flüchtet abermals vor seinen Angriffen, indem ihr ihm davonrennt, und wartet darauf, dass er sich in den Boden gräbt. Nach drei weiteren Schlägen auf seine Knollen ist der Wurm endlich Geschichte. Glückwunsch!

WELT 2

8. KOMETENMÜNZE: PUZZLE PLANK GALAXY
THE PUZZLING PICTURE BLOCK

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt: Spielt zunächst so lange, bis ihr zu einem geradlinigen Abschnitt gelangt, in dem etliche Sägen kreisen. Am Ende des Pfads findet ihr auf der linken Seite ein schmales Brettchen, auf der die Kometenmünze liegt. Springt dorthin, führt aber gleich wieder einen Rückwärtssprung aus, damit die Säge nicht die Plattform, auf der ihr steht, aussägt. Andernfalls landet ihr unbarmherzig im Aus, und das wollt ihr sicher nicht!

9. KOMETENMÜNZE: HIGHTAIL FALLS GALAXY
HOT-STEPPING DASH PEPPER

Habt ihr den zweiten Speicherpunkt passiert, ist dieser Taler sehr leicht zu erreichen. Sammelt nach der Hängebrücke die Pfeffer-Schote ein und rennt mit Yoshi die Wand empor. Die Münze befindet sich gleich rechts. Und gleich noch ein Trick: Rechts neben der Schote befindet sich ein Luma, der mit Sternsplittern gefüttert werden möchte. Kommt ihr seiner Bitte nach, verwandelt er sich in einen Warp-Stern, der euch zu einem weiteren Powerstern lotst.

10. KOMETENMÜNZE: BOULDER BOWL GALAXY
ROCK AND ROLLODILLO

Auch diese Kometenmünze ist praktisch nicht zu verfehlen. Kaum habt ihr den Level betreten, trefft ihr auf einen Haufen kleiner Gegner und einen versiegelten Pilz, der euch in Stein-Mario verwandelt. Erledigt die Gegner und schnappt euch den Pilz, dann kracht ein paar Mal ordentlich gegen den riesigen, lilafarbenen Kristall direkt nebenan. Das gute Stück hält nicht viel aus. Einmal zerbrochen, gibt es die Münze frei und ihr bedient euch einfach.

11. KOMETENMÜNZE: COSMIC COVE GALAXY
TWIN FALLS HIDEAWAY

Diesen Goldtaler könnt ihr überhaupt nicht verfehlen, wenn ihr euch schon von Beginn an strikt geradeaus bewegt. Hüpft also der Koopa-Schildkröte auf den Panzer und begebt euch mit diesem nützlichen Utensil ins Wasser, damit ihr euch schneller fortbewegen könnt. Seid ihr im zweiten Areal dieses Levels angekommen, haltet euch einfach weiterhin geradeaus. Ein Stückchen nach der Fragezeichen-Münze gelangt ihr zur begehrten Kometenmünze.

12. KOMETENMÜNZE: WILD GLIDE GALAXY
FLUZZARD'S FIRST FLIGHT

Jetzt wird's haarig: Um die Kometenmünze in dieser Galaxie zu schnappen, müsst ihr alle fünf Tore passieren, sonst wird es nix mit der Goldjagd! Achtet darauf, nie zu schnell zu fliegen, da sich sonst die Wahrscheinlichkeit erhöht, unsanft im Aus zu landen. Zerplatzte Luftballons versorgen euch mit Sternsplittern. Habt ihr die Tore durchflogen, erscheint die Münze übrigens am Ende des Levels, ziemlich genau dort, wo der rote Ballon ist.

WELT 2

13. KOMETENMÜNZE: HONEYBLOOM GALAXY
BUMBLE BEGINNINGS

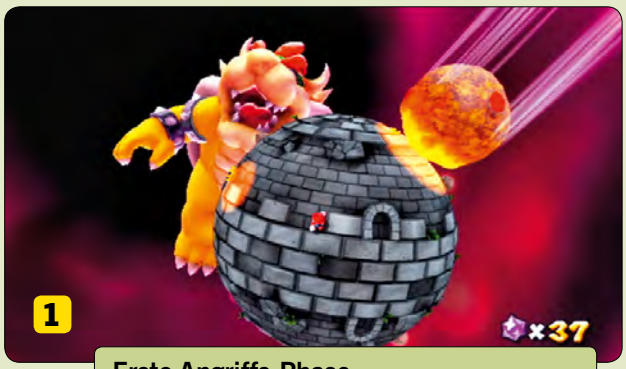
In diesem Level verwandelt sich Mario mehrmals in eine Biene und kann – durch Gedrückthalten der A-Taste – für ein paar Sekunden in der Luft fliegen. Die Kometenmünze ist leicht zu ergattern. Sie wartet unmittelbar nach dem ersten Speicherpunkt auf euch (dort, wo sich auch einige Wolken befinden). Achtet aber darauf, dass Mario nicht versehentlich mit der Wasserpfütze in Berührung kommt, da er sonst den Bienen-Anzug verliert.

14. KOMETENMÜNZE: BOWSER'S LAVA LAIR
BOWSER'S BIG LAVA POWER PARTY

Wer die Münze nicht auf Anhieb findet, dem sei gesagt: Uns erging es beim ersten Spieldurchgang nicht anders. Aber wer sich den Bereich mit den beiden Wummp-Blöcken genauer ansieht, sieht dort den Taler in der Luft. Um an ihn heranzukommen, müsst ihr unter dem zweiten Wummp hindurchlaufen, sobald er sich auf den Boden stürzt. Klettert jetzt auf seinen Rücken und wartet, bis er wieder aufsteht. So sackt ihr die Münze ein.

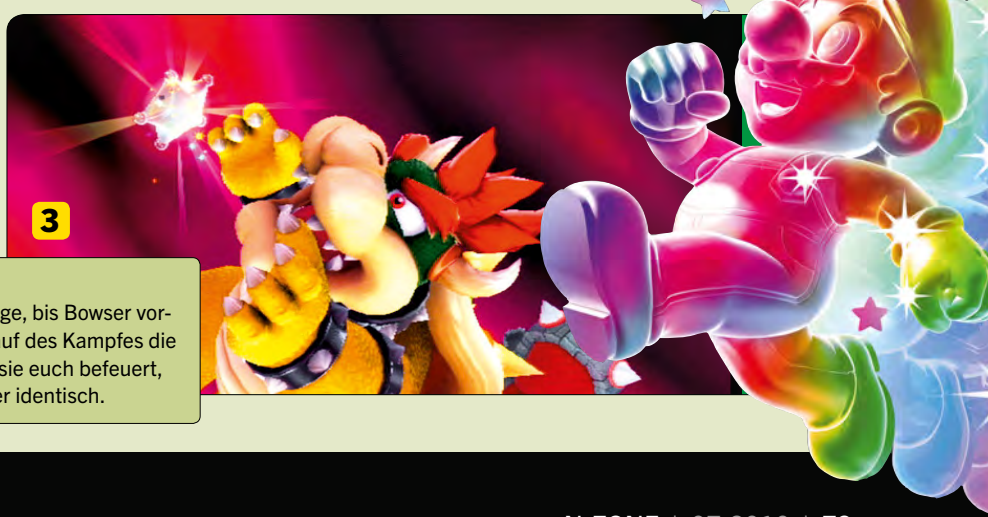
ENDBOSS: BOWSER IN DER LAVA-HÖHLE

Diesmal bekommt ihr es mit dem Echsenkönig höchstpersönlich zu tun. Doch Bowser befeuert euch mit relativ milden Angriffen – wir befinden den zweiten Endbosskampf sogar leichter als das Duell gegen den Wurm aus der ersten Welt.



Erste Angriffs-Phase
Das Motto lautet kurz und prägnant „Flucht". Rennt einfach vor Bowsers Angriffen davon und sorgt dafür, dass euch in dieser (übrigens bemerkenswert einfachen) Kampf-Phase keine wertvolle Energie abgezogen wird. Ihr schafft das schon!

Zweite Angriffs-Phase
Achtet auf Bowsers Feuerbälle, die er herabschießt. Sobald zwei goldene Kugeln zu sehen sind, springt ihr auf eine von ihnen und pfeffert sie mit einer kräftigen Stampf-Attacke (ausgeführt durch A- und Z-Taste) auf Bowser. Zielt genau auf die Sternmarkierung.



Dritte Angriffs-Phase
Dasselbe wiederholt ihr ein paar Mal – so lange, bis Bowser vorzeitig aufgibt. Die Echse ändert zwar im Verlauf des Kampfes die Schussgeschwindigkeit der Bälle, mit denen sie euch befeuert, aber das Angriffsprinzip bleibt für euch immer identisch.

WELT 3

15. KOMETENMÜNZE: TALL TRUNK GALAXY
THE FLOTACIOUS BLIMP FRUIT

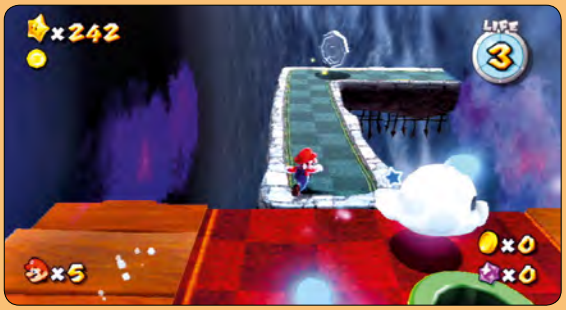
Um an dieses Goldstückchen zu kommen, seid ihr auf die Hilfe eures Yoshis angewiesen – wie eigentlich für das komplette Fortkommen in diesem Level. Arbeitet euch bis zu dem schwebenden Baumstamm vor, um den ihr mit dem blauen Yoshi herumfliegen müsst. Die Kometenmünze befindet sich bereits relativ am Anfang der Passage. Lasst Yoshi einfach eine der reichlich vorhandenen Schwebe-Beeren futtern und schnappt sie euch!

16. KOMETENMÜNZE: CLOUDY COURT GALAXY
HEAD IN THE CLOUDS

Für diese Münze müsst ihr euch im Level weit nach vorn kämpfen. Verwandelt euch in Wolken-Mario und lasst euch auf euren flauschigen Transportmitteln von den Luftströmen tragen. Irgendwann erreicht ihr zwei Blöcke, die sich in typischer Mario-Manier über euch öffnen und schließen und euch zerquetschen, wenn ihr im falschen Moment zwischen ihnen landet. Lasst euch nicht beirren und schnappt euch die Kometenmünze auf dem Weg hindurch!

17. KOMETENMÜNZE: FREEZY FLAKE GALAXY
BOWSER ON ICE

Spielt zunächst so lange, bis ihr ins Areal mit der überdimensionalen Eis-Bowser-Statue gelangt. Zerstört diese mit drei Feuerbällen und schlittert anschließend die Rutschbahn herunter. Sammelt nun im Abschnitt, in dem sich das Iglu befindet, erneut die Feuerblume ein, falls ihr sie mittlerweile verloren haben solltet. In einem der Eisblöcke ist die Kometenmünze verborgen. Geübte Spieler wissen: Ein Feuerball setzt den Taler frei!

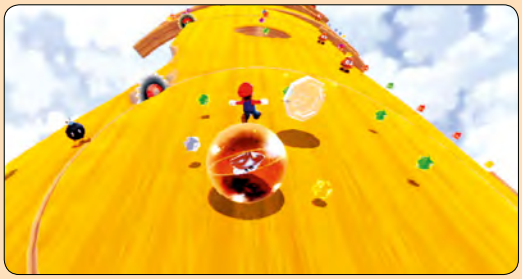


18. KOMETENMÜNZE: HAUNTY HALLS GALAXY
A GLIMMER OF BULB BERRY

Vorsicht! In diesem Level verschwindet der Pfad, auf dem ihr lauft. Achtet also darauf, immer in Bewegung zu bleiben, damit ihr nicht in den Abgrund stürzt! Den Goldtaler findet ihr erst nach einiger Spielzeit – dort, wo die Geister um die grüne Warp-Röhre herumtanzen. Beginnt genau dann, nach hinten in Richtung Kometenmünze zu laufen, wenn der Pfad aus der Nebelwand herauszuschweben beginnt. So seid ihr rechtzeitig wieder auf sicherem Boden.

19. KOMETENMÜNZE: ROLLING MASTERPIECE GALAXY
SILVER CHOMP GRUDGE MATCH

Erneut steppt Mario auf einer überdimensionalen Kugel durch die Landschaft. Auf das begehrte Fundstück stoßt ihr, nachdem ihr dreimal zu einem anderen Miniplaneten katapultiert wurdet. Es handelt sich um genau den Himmelskörper, auf dem sich die Sägen befinden. Manövriert Mario dort ein paar Meter nach vorne – die Münze liegt ziemlich genau in der Mitte des Areals. Sie ist nicht zu übersehen. Für euch sicher kein Problem!



WELT 3

20. KOMETENMÜNZE: BEAT BLOCK GALAXY
STEP TO THE BEEP

Diese Münze erfordert etwas Fingerspitzengefühl. Die gelben und grünen Blöcke, die eure einzige Möglichkeit zur Durchquerung dieses Levels darstellen, wechseln sich ständig ab und sorgen auf diese Weise für hektisches Rennen und Springen. Die Kometenmünze wartet etwa nach der Hälfte des Weges auf euch und glitzert schon von Weitem einladend zu euch rüber. Sie zu schnappen, bedeutet einen kleinen Umweg zu nehmen – seid also vorsichtig!

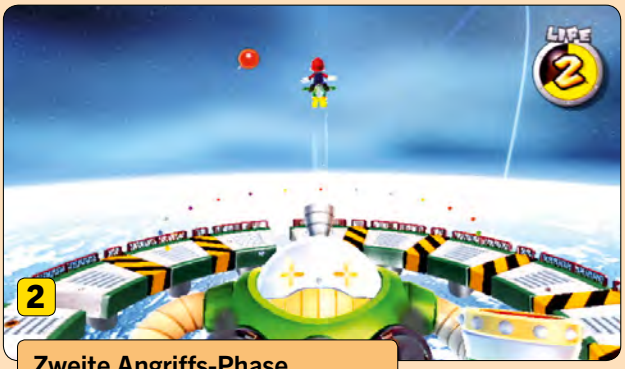
21. KOMETENMÜNZE: BOWSER JR.'S FEARSOME FLEET
BOWSER JR.'S MEGAHAMMER

Jetzt ist eine große Portion spielerisches Geschick gefragt! Übersteht zunächst die Abschnitte, in denen ihr auf einer gelben Plattform unterwegs seid und euch gegen die nahenden Kugelwillis zur Wehr setzt. Haltet auf dem zweiten Luftschiff auf der langen Seite Ausschau nach der Kometenmünze. Aber Vorsicht, der Hammerbruder heizt euch ein! Die Münzjagd ist zwar zunächst vorbei, doch der nächste Endboss lauert schon … Obacht!

ENDBOSS: BOWSER JR.S ROBOTER

Jetzt fährt der widerwärtige Sprössling des Echsenkönigs Bowser aber schwere Geschütze auf: Bowser Jr. sitzt am Steuer eines gigantischen Roboters und befeuert euch mit Kugelwillis!

Erste Angriffs-Phase
Was hier zu tun ist, habt ihr schon am Anfang des Areals erlernt: Hüpft auf Yoshis Sattel und richtet die Wii-FB auf die Kugelwillis, um sie anschließend auf die beiden Glasscheiben des Roboters zu schleudern. Nach jeweils zwei Treffern ist die erste Runde vorbei.



Zweite Angriffs-Phase
Sobald sich Bowser Jr. umdreht und euch den Rücken zuwendet, lasst euch vom Warp-Stern auf die jeweils gegenüberliegende Seite schleudern und befeuert abermals die Glasscheibe auf der Rückseite des Roboters. Achtung vor den Kugelwillis!

Dritte Angriffs-Phase
Jetzt ist Bowser Jr. so richtig aufmüpfig. Er entfacht zusätzliche Erdbebenwellen, vor denen ihr besser Reißaus nehmt. Euer Ziel ist jetzt Bowser Jr.'s Steuerkabine. Habt ihr diese ordentlich unter Beschuss genommen, ist der Kampf vorbei.

WELT 4

22. KOMETENMÜNZE: SUPERMASSIVE GALAXY
HUGE TROUBLE WITH BIG WIGGLERS

Diese Münze kann man leicht übersehen, denn sie befindet sich inmitten einiger gelber Münzen. Sie schwebt ziemlich genau am Anfang des Gebiets am rechten Bildschirmrand in der Luft. Um sie einzusacken, müsst ihr einen Weitsprung ausführen, bei dem ihr möglichst vom hinteren Ende des Blocks loshüpft, da ihr sonst unfreiwillig in den Abgrund stürzt. Anschließend landet ihr vor der großen, gelben Münze, wo ihr euren Weg fortsetzen könnt.

23. KOMETENMÜNZE: SWEET MYSTERY GALAXY
BULB BERRY'S MYSTERIOUS GLOW

Hierbei handelt es sich um die mit Abstand schwierigste Kometenmünze dieser Welt. Spielt so lange, bis ihr die erste Speicherflagge passiert. Schnappt euch nun eine neue Glühbeere und wendet euch weiter nach rechts – Zwischenstation ist der grüne 1-up-Pilz. Jetzt muss alles ganz schnell gehen: Verspeist eine frische Frucht und flattert nach hinten, wo ihr die Münze schon aus der Ferne seht. Nach dem Einsammeln geht's wieder zurück. Schnell sein!

24. KOMETENMÜNZE: FLIPSVILLE GALAXY
FLIP-FLOPPING IN FLIPSVILLE

Diesmal befindet sich das Fundstück ziemlich genau am Anfang des Levels. Lauft vom Startpunkt aus nach rechts, stampft euch auf die Unterseite des Planeten, rennt von dort aus nach rechts und stampft euch ins untere Loch. Begebt euch dann wieder an die Oberfläche, rennt erneut ein Stückchen nach rechts und führt abermals die Stampf-Attacke aus. Ihr landet unmittelbar am Fundort der 24. Kometenmünze. War doch gar nicht so schwer!

25. KOMETENMÜNZE: HONEYHOP GALAXY
THE SWEETEST SILVER STARS

Auch bei dieser Münze müsst ihr zuerst den Speicherpunkt passieren. Findet die schlafende Biene, die euch sagt, dass es hier keine Silbersterne gibt. Ihr trefft sie ein Stockwerk oberhalb der Pusteblume. Direkt rechts von der Biene seht ihr einen schmalen Gang, der die begehrte Kometenmünze beherbergt. Per Wandsprung ist sie mühelos zu erreichen. Somit wäre ein weiterer Goldtaler abgehakt. Auf zum nächsten Level, der Starshine Beach Galaxy!

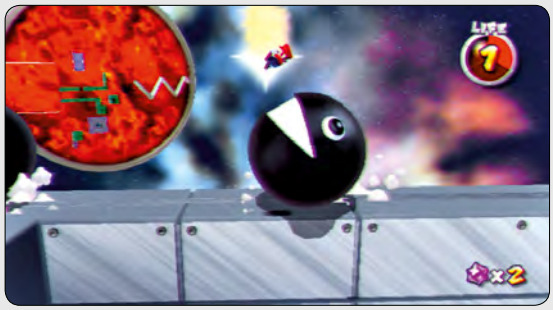
26. KOMETENMÜNZE: STARSHINE BEACH GALAXY
SURF, SAND, AND SILVER STARS

Lasst euch zunächst mit dem Warp-Stern ins nächste Gebiet katapultieren und schwimmt dann (im weitläufigen Schwimmbecken) in den Höhleneingang, der sich an der Wand befindet. In der Behausung findet ihr das begehrte Goldstück, wenn ihr ein Stückchen geradeaus schwimmt. Die Münze wird allerdings von zwei äußerst gefräßigen Meeresbewohnern bewacht, also passt bloß auf, dass ihr nicht als Fischfutter endet!

WELT 4

27. KOMETENMÜNZE: CHOMPWORKS GALAXY
WHERE THE CHOMPS ARE MADE OF GOLD

Diesen Taler kann man schon mal leicht übersehen, aber ihr findet ihn schon gleich nach dem Startpunkt der Galaxie. Lauft einfach zu der Plattform, auf der die Kettenhunde (die allerdings ausnahmsweise nicht angekettet sind) umherrollen. Führt mit guter Präzision einen Rückwärtssalto aus, sodass ihr punktgenau bei der Münze landet. Aber passt auf, dass ihr nach dem Einsammeln nicht mit einem weiteren Kläffer kollidiert. Ihr macht das schon!

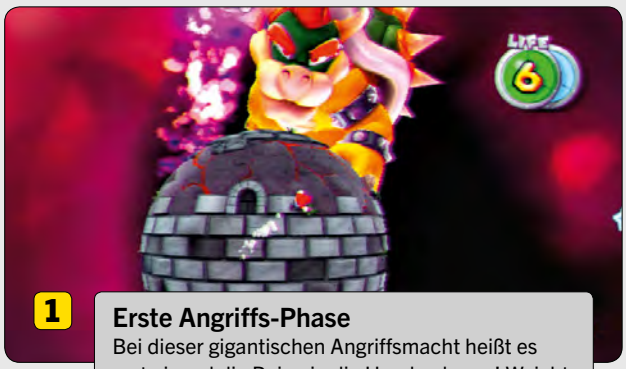


28. KOMETENMÜNZE: BOWSER'S GRAVITY GAUNTLET
BREAKING INTO BOWSER'S CASTLE

Kurz vor dem vierten Bosskampf dürft ihr noch mal verschnaufen, denn die Kometenmünze ist hier sehr leicht zu ergattern. Ihr müsst einfach die erste Speicherflagge passieren und gleich danach in der Luft Ausschau nach dem glitzernden Goldstück halten. Die Münze schwebt direkt oberhalb des kleinen Felsblocks. Habt ihr ihn versehentlich zerstört, ist dies nicht weiter tragisch: Ein Rückwärtssalto führt euch ebenso zum Objekt der Begierde.

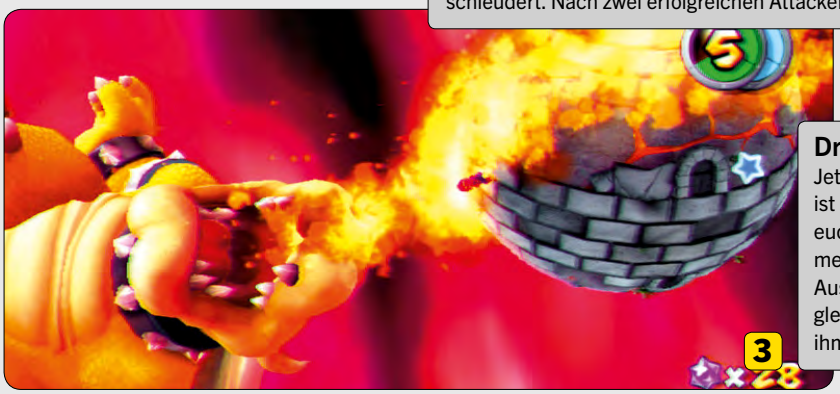
ENDBOSS: BOWSER IN DER GRAVITATIONS-GALAXIE

Bowser wächst ein weiteres Mal geradezu über sich hinaus und steht euch erneut in seiner Arena gegenüber – Wappnet euch also mal wieder für einen Kampf à la David gegen Goliath!



1 Erste Angriffs-Phase
Bei dieser gigantischen Angriffsmacht heißt es erst einmal die Beine in die Hand nehmen! Weicht den gefährlichen Attacken Bowsers aus und lasst euch ja nicht von seiner Faust zertrümmern.

2 Zweite Angriffs-Phase
Nun ist endlich die Gelegenheit zum Rückschlag gekommen. Wartet ab, bis euer riesiger Gegner zwei Felsen aus der Steinkugel, auf der ihr euch befindet, schlägt. Springt auf sie und führt eine Stampfattacke aus, die das Geschoss dann direkt auf euren Widersacher schleudert. Nach zwei erfolgreichen Attacken beginnt Phase drei des Kampfs.

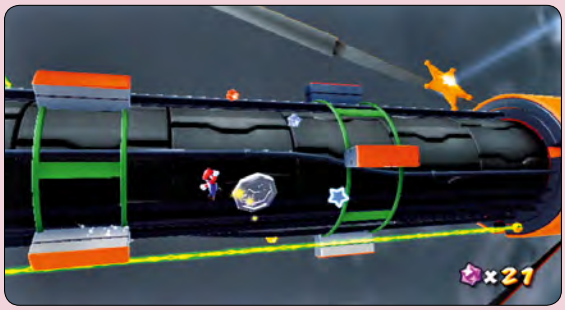


3 Dritte Angriffs-Phase
Jetzt heißt es alles geben! Bowser ist nun richtig stinkig und greift euch auch noch mit fiesen Flammenstößen an. Seid schnell beim Ausweichen und wendet dann die gleiche Taktik wie in Phase zwei an, um ihm schließlich den Rest zu geben!

WELT 5

29. KOMETENMÜNZE: SPACE STORM GALAXY
FOLLOW ME, BOB-OMB

Für diese Kometenmünze müsst ihr euch zuerst einmal bis zur Mitte des Levels durchschlagen. Hier findet ihr eine Art rotierenden Zylinder, auf dem sich auch die begehrte Münze befindet. Sie zu erreichen ist allerdings nicht allzu schwierig: Bewegt euch einfach von einer Plattform zur nächsten – und zwar genau bis zu der, die sich von links nach rechts hin und her bewegt. Unmittelbar in diesem Bereich findet ihr gleich daraufhin die Münze!



30. KOMETENMÜNZE: BOO MOON GALAXY
SILVER STARS POP-UP

Schwingt euch mit dem ersten Warp-Stern zum nächsten Abschnitt und passiert dort sogleich die Speicherflagge. Während ihr über die rosafarbenen Blöcke hüpft, sammelt unbedingt auch die Musiknoten ein, da sie euch extra Leben garantieren! Gleich in der Nähe des nächsten Warp-Sterns befindet sich dann die wertvolle Münze. Ihr könnt sie kaum verpassen, wenn ihr einfach dem vorgegebenen Weg aus pinkfarbenen Steinen folgt.

31. KOMETENMÜNZE: UPSIDE DIZZY GALAXY
A WALK ON THE WEIRD SIDE

Durchquert die Speicherfahne und schlüpft durch die Röhre an der Decke. Ihr gelangt in einen Raum, in dem sich die Schwerkraft ständig ändert. Schnappt euch die Kometenmünze mit einem Weitsprung – und zwar dann, wenn die Pfeile rot leuchten. Ihr könnt ruhig einen Fehlsprung einkalkulieren, denn einige Schritte weiter wartet schon ein Fragezeichenblock auf euch, der einige Münzen beherbergt. So ist die Lebensenergie bald wieder aufgefüllt.

32. KOMETENMÜNZE: SLIPSAND GALAXY
SQUIZZARD'S SANDY SINKHOLE

Bewegt euch entlang der Sandzylinder durch das Level und katapultiert euch mit dem ersten Warp-Stern ins folgende Areal. Nach einer weiteren kurzen Wegetappe, die euch unter anderem über Treibsand und einige Plattformen führt, findet ihr auf der Strecke die heißbegehrte Kometenmünze. Sie liegt zwischen zwei roten, hühnerartigen Gegnern – links befindet sich eine Pyramide. Der Goldtaler ist kaum zu übersehen, für euch kein Problem!

33. KOMETENMÜNZE: SHIVERBURN GALAXY
PRINCE PIKANTE'S PEPPERY MOOD

Jetzt wird's haarig: Habt ihr euch mit dem ersten Warp-Stern in den nächsten Abschnitt geschossen, aktiviert ihr zunächst den Speicherpunkt und lauft dann ein Stück weiter, bis ihr auf rotierende Felsformationen inmitten eines Lavabeckens stoßt. Die Kometenmünze schwebt kurz vor dem nächsten Warp-Stern in der Luft. Unser Screenshot verrät den exakten Fundort. Mit einem geübten Weitsprung gehört der wertvolle Schatz sogleich euch!

WELT 5

34. KOMETENMÜNZE: FLEET GLIDE GALAXY
FLUZZARD'S WILD BATTLEFIELD GLIDE

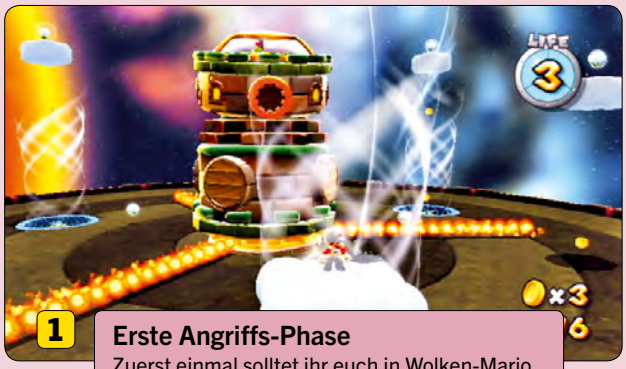
Das Prinzip kennt ihr schon aus der zweiten Welt. Durchquert erst alle Sternentore, bevor die Kometenmünze am Ende des Parcours erscheint. Vor allem durch die zweite Öffnung zu fliegen stellt eine große Herausforderung dar, denn ihr müsst euch kurz nach dem ersten Tor scharf links halten, damit ihr überhaupt an die gewünschte Stelle kommt. Die Ballons könnt ihr getrost ignorieren, sie beinhalten lediglich Sternensplitter, die ihr nicht unbedingt benötigt.

35. KOMETENMÜNZE: BOWSER JR.'S BOOM BUNKER
BOWSER JR.'S BOOMSDAY MACHINE

Dieser Taler ist so ähnlich zu ergattern wie Kometenmünze Nummer 33. Passiert die Speicherflagge und lauft weiter, bis ihr zu blauen und roten Plattformen gelangt, die sich teilweise karussellartig im Kreis drehen. Bleibt auf einem der blauen Bretter stehen und wartet einfach ab, bis die Münze vor euch liegt. Springt im richtigen Augenblick nach vorne und schnappt euch das Fundstück. Klar, dass ihr dabei den Bomben ausweichen müsst!

ENDBOSS: BOWSER JR.'S PANZERTURM

Die beiden Echsen wechseln sich munter ab: Habt ihr es in der vierten Welt noch mit Bowser höchstpersönlich zu tun gehabt, so ist diesmal wieder sein kleiner (aber nicht minder fieser) Sprössling an der Reihe. Schafft ihr es, Bowser Jr.'s mächtigen Panzerturm zu zerstören? Na klar!



Erste Angriffs-Phase
Zuerst einmal solltet ihr euch in Wolken-Mario verwandeln, da ihr ansonsten keine Chance auf den Sieg habt. Schwebt mit dem Aufwind aus den Gittern nach oben und bewegt euch über die Wolken, bis ihr über den Turm gelangt.

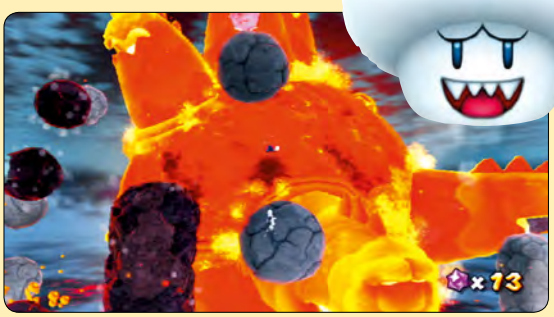
Zweite Angriffs-Phase
Nun ist es an der Zeit für einen Angriff gegen Bowser Jr.! Springt dazu auf das Glascockpit, in dem er sitzt, und seht zu, wie es Risse bekommt. Nach dem zweiten Treffer geht's schließlich auf zur finalen Runde!

Dritte Angriffs-Phase
Jetzt heißt es erst mal wieder Vorsicht: Lasst euch nicht vom Panzer überrollen! Der Rest dieser Phase funktioniert ähnlich wie die Phasen eins und zwei. Versucht erneut mittels Marios Wolken-Kraft über den sich bewegenden Turm hinwegzukommen und hüpft abermals auf die Glaskuppel eures Gegners.

WELT 6

36. KOMETENMÜNZE: MELTY MONSTER GALAXY
THE MAGNIFICENT MAGMA SEA

Jetzt wird's feurig: Auf die Kometenmünze in dieser Galaxie stoßt ihr erst nach langem Durchmarsch. Der Schatz befindet sich im Abschnitt mit den zahlreichen Flammenmonstern – also nachdem ihr euch von den Wirbelstürmen habt weitertragen lassen. Haltet euch links und hüpft von Kugel zu Kugel, um das Objekt der Begierde einzusacken. Und vergesst im vorherigen Raum mit den Stangen bloß nicht, den Energie-Verdopplungs-Pilz mitzunehmen!



37. KOMETENMÜNZE: FLASH BLACK GALAXY
JUMPING AROUND IN THE DARK

Wer hat Angst vor der Dunkelheit? Mario und Yoshi mit Sicherheit nicht! Schnappt euch in der düsteren Behausung der Reihe nach mehrere Exemplare der Blasebalg-Beere, damit sich Yoshis Magen auf wundersame Art und Weise aufbläht und er hoch in die Luft steigt. Haltet euch bei eurer Odyssee stets im linken Bildschirmbereich auf. Seid ihr ganz oben angekommen, findet ihr die Kometenmünze im linken oberen Eck. Das war für euch ein Klacks!

38. KOMETENMÜNZE: THROWBACK GALAXY
RETURN OF THE WOMP KING

Diese Welt kennt ihr möglicherweise noch aus **Super Mario 64** („Wummps Wuchtwall"). Lauft vom Startpunkt aus den Hügel nach oben, anschließend überquert ihr die rotierende Plattform und haltet euch nun links. Ihr gelangt zu einem Fahnenmast, in dessen Nähe ein Wiggler-Tausendfüßler sein Unwesen treibt. Springt vorsichtig herab und schüttelt die Wii-FB in der Luft, um auf der unteren Ebene zu landen. Die Kletterstange führt euch zur Münze.

39. KOMETENMÜNZE: BATTLE BELT GALAXY
MINI-PLANET MEGA-RUN

Diese Kometenmünze ist so leicht zu ergattern, dass sie eigentlich der sechsten Welt unwürdig ist. Besiegt einfach den Gumba, der auf dem allerersten Mini-Planeten herumläuft, und lasst euch anschließend vom nun auftauchenden Warp-Stern auf den nächsten Himmelskörper schießen. Dort rennt ihr nur noch einmal ein Stückchen geradeaus und landet unmittelbar bei Fundstück Numero 39. Einfacher geht's nicht!

40. KOMETENMÜNZE: SLIMY SPRING GALAXY
THE DEEP SHELL WELL

Erneut steht eine Tauch-Expedition auf dem Programm: Schnappt euch nach der Rutschpartie den grünen Koopa-Schildkrötenpanzer und lasst euch entspannt geradeaus treiben. Nach einiger Entfernung findet ihr linker Hand einen schmalen Tunnel. In diesem lauert auch schon der nächste Goldtaler. Den genauen Fundort – und wie ihr dorthin gelangt – seht ihr im Screenshot (es ist die Höhle, die links zu sehen ist). Da kann nichts mehr schiefgehen!

WELT 6

41. KOMETENMÜNZE: CLOCKWORK RUINS GALAXY
TIME FOR ADVENTURE

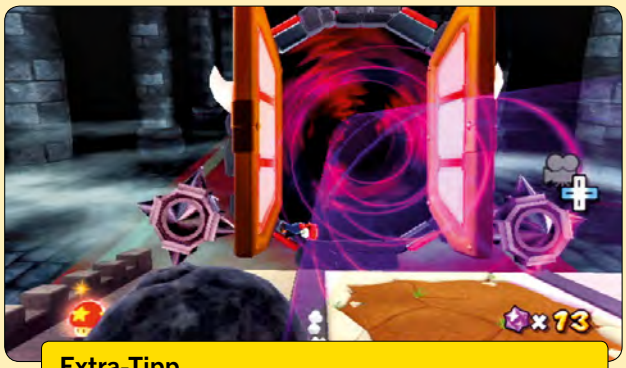
Diese Galaxie sieht aus wie ein Uhrwerk – und zeitliche Präzision ist auch dringend vonnöten, damit Mario die nächste Kometenmünze ergattert. Um sie zu finden, müsst ihr zunächst einmal die Abschnitte mit den rotierenden Felsen (erstes Areal) und dem Blocklabyrinth (zweites Areal) meistern, bevor ihr zur zweiten Speicherflagge gelangt. Die Münze befindet sich oberhalb der rollenden Steine. Springt in die Kerbe, um euch den Taler zu schnappen!

42. KOMETENMÜNZE: BOWSER'S GALAXY GENERATOR
BOWSER'S FORTIFIED FORTRESS

Wer diese Münze sein Eigen nennen möchte, muss ganz schön viel Geschick beweisen, denn a) braucht ihr dafür Yoshi, b) müsst ihr nach dem Einsacken auch noch den Endboss besiegen und c) liegt das Objekt der Begierde an einem ziemlich tückischen Ort. Springt nach der Lava-Passage auf Yoshi, sammelt die Pfeffer-Schote ein und balanciert auf den pinkfarbenen Blöcken vorwärts. Mit dem B-Trigger visiert ihr die Blumen an. Dort hängt auch die Münze.

ENDBOSS: DIE ULTIMATIVE BOWSER-SCHLACHT

Jetzt schlägt's dreizehn! Bowser packt seine Krallen aus und ihr müsst ihn in einer ultimativen letzten Schlacht in die Flucht schlagen. Doch so schwierig wie gedacht ist diese Aufgabe nicht – die grundlegende Taktik kennt ihr schon aus zwei früheren Welten.



Extra-Tipp
Einfacher wird der Kampf, wenn ihr vor dem Sogstrudel (also bevor ihr das Reich des Bösen betretet) im linken Bildschirmbereich Ausschau nach einem wertvollen Item haltet. Dort befindet sich ein Pilz, der euch die doppelte Anzahl an Energieblöcken beschert. Schnappt ihn euch!

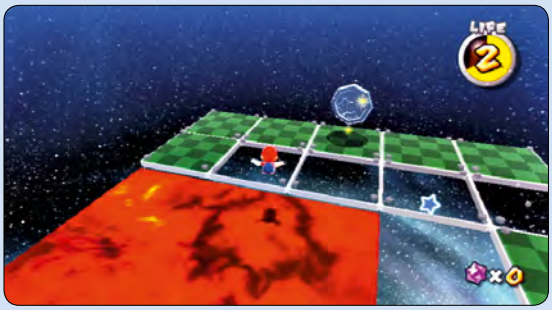
Erste Angriffs-Phase
Nun kommt es darauf an, die goldenen Kugeln zu erwischen. Haut dazu mit der mächtigen Stampf-Attacke auf die Sternensymbole, damit Bowser von den Geschossen getroffen wird. Auch die Erdbebenwellen müsst ihr geduldig aushalten.

Zweite Angriffs-Phase
In der zweiten Kampf-Runde schwebt Mario im Weltraum und muss abermals alle Kugeln treffen. Ist Bowser von rechts im Anflug, gilt es, die Kugel von links wegzuschmettern. Kommt er von links heran, schlagt sie von rechts. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt **Super Mario Galaxy 2** durchgespielt!

SPEZIAL-WELT

43. KOMETENMÜNZE: MARIO SQUARED GALAXY
MAKE MARIO A STAR

Spielerisches Geschick wird hier belohnt. Die Kometenmünze befindet sich in der linken hinteren Ecke des Gebiets. Ihr müsst alle Bodenplatten so betreten, dass sie sich umdrehen – aber wehe, ihr lauft zweimal auf dieselbe Kachel, dann ändert sich die Farbe ein weiteres Mal und ihr müsst sie noch einmal aktivieren. Passt übrigens auf und betretet nur so wenige grüne Fliesen wie möglich, denn sie verschwinden sofort und tauchen auch nicht wieder auf.

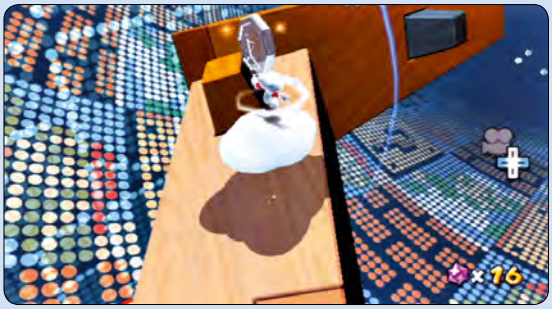


44. KOMETENMÜNZE: ROLLING COASTER GALAXY
THE RAINBOW ROAD ROLL

Ist euch die Weggabelung aufgefallen, wo Toad auf dem blauen Turm euch verrät, dass sich Experten besser rechts halten? Folgt seinem Rat und schlagt ebendiese Richtung ein. Ein paar Meter weiter stoßt ihr auch schon auf den begehrten Goldschatz. Und ihr wisst ja: Es genügt nicht nur, sich die Kometenmünze einfach so zu schnappen – ihr müsst auch noch den Rest des Levels meistern, also so lange spielen, bis ihr den Power-Stern euer Eigen nennt!

45. KOMETENMÜNZE: TWISTY TRIALS GALAXY
SPINNING AND SPINNING AND SPINNING

Au weia, dieser Kurs fordert euch weniger Hirnschmalz ab, sondern vielmehr eine gute Portion Fingerfertigkeit. Springt über alle Hindernisse hinweg, setzt hier und da die Wolke ein, um im Falle eines drohenden Absturzes sicher auf dem Boden zu landen und konzentriert euch nur darauf, das Ende zu erreichen. Die Münze erscheint erst recht spät im Verlauf dieses Abschnitts. Sie einzusammeln dürfte nicht das Problem sein – wohl aber der Weg dorthin.

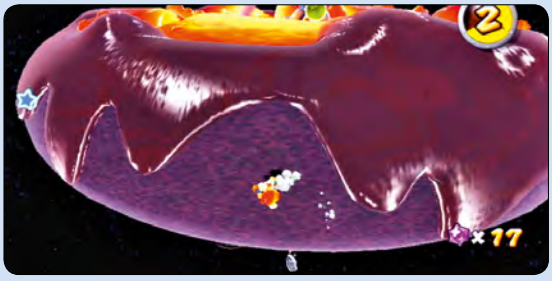


46. KOMETENMÜNZE: STONE CYCLONE GALAXY
SILVER STARS ON THE CYCLONE

Dieser Fang sollte für geübte Mario-Zocker wie euch eigentlich keinerlei Problem mehr darstellen! Gleich zu Beginn des Abschnitts haltet ihr euch einfach geradeaus, die begehrte Goldmünze befindet sich dann gleich nach dem ersten Sprung auf einer Steinplattform. Ihr müsst allerdings anschließend auch noch alle Silbersterne einsacken, da sonst der Power-Stern nicht erscheint. Das ist mit Sicherheit die viel größere Herausforderung dieses Levels.

47. KOMETENMÜNZE: BOSS BLITZ GALAXY
THROWBACK THROWDOWN

Der erste Teil dieses Levels stellt für Mario-Kenner kein Problem dar. Und schon der zweite Planet beherbergt das Objekt der Begierde. Ihr habt es dort mit einem allseits bekannten Endboss zu tun, den die meisten schon aus Marios erster All-Expedition kennen dürften. Schlagt die Bälle des Aggressoren zurück und lauft zwischendurch einfach mal auf die Unterseite des Planeten. Hier befindet sich die Kometenmünze. Leicht zu übersehen!



SPEZIAL-WELT

48. KOMETENMÜNZE: FLIP-OUT GALAXY
WICKED WALL JUMPS

Ein Fall für hartgestählte Kerle: Bahnt euch zunächst den Weg durch die stacheligen Hindernisse (Achtung, jede Berührung mit ihnen kostet euch einen Lebenspunkt!) und ignoriert die Kometenmünze zunächst, wenn ihr sie zum ersten Mal seht. Denn ihr kommt sowieso nicht durch die blaue Wand. Klettert stattdessen erst am Ende des Pfads mit dem Wandsprung nach oben und hüpft dann per Weitsprung nach links. Schwierig, aber machbar!

49. KOMETENMÜNZE: GRANDMASTER GALAXY
THE ULTIMATE TEST

An die Münze kommt ihr heran, nachdem ihr euch mit Yoshi über alle Blumen gehangelt (erster Abschnitt), das Wolken-Areal gemeistert (zweiter Abschnitt), die Bodenplatten umgedreht (dritter Abschnitt), die Drehfliesen überquert (vierter Abschnitt) und euch über die Schlucht teleportiert habt (fünfter Abschnitt). Die Münze liegt im darauffolgenden Areal ganz hinten. Springt ab, schnappt sie euch und schüttelt danach die Wii-FB, um sicher zu landen.

DIE WiiM 2010: ZEIGT MIESEN SPIELEN DIE ROTE KARTE!

Während sich der Rest der Welt auf das größte Sport-Event dieses Jahres vorbereitet, veranstaltet die N-ZONE ihre eigene „WiiM“. Gesucht sind die schlechtesten Wii-Spiele, die ihr jemals gezockt habt!

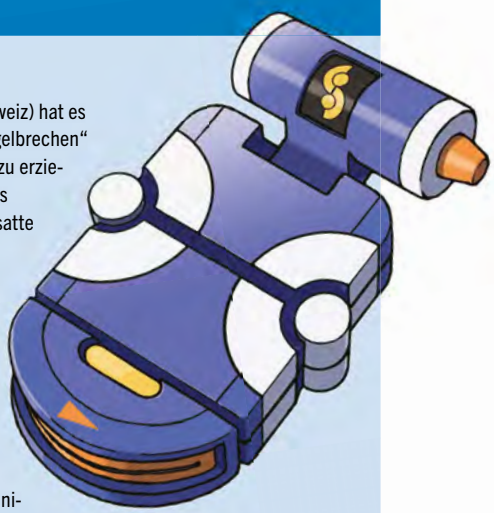
Jeder von euch kennt die Situation: Man hat sich für einen dicken Batzen Geld ein vermeintlich gutes Game gekauft – doch schon die ersten Spielminuten machen deutlich: Hier wurde an allen Ecken und Enden geschlampt. Wir wollen die schlechtesten Wii-Spiele vorstellen. Diesmal kommt Familie Stehlin zu Wort, die ein besonders grausames Wii-Fitness-Spiel als Flop-Titel gekürt hat (siehe rechts).

In der letzten Ausgabe pfiffen wir die etwas andere WM an – und zwar die WiiM 2010. N-ZONE-Leser dürfen darin miesen Spielen die rote Karte zeigen. Heiko Stehlin hat uns mit einem lustigen und kreativen Foto, auf dem seine Frau zu sehen ist, überrascht. Aber welches Spiel straft er eigentlich ab? Es ist **Jillian Michaels' Fitness Ultimatum**! Er spricht im Namen seiner ganzen Familie: „Wir sind alle fünf begeisterte Nintendo-Spieler, die alles Mögliche von Game Boy über NES, Super Nintendo und Nintendo 64 bis zum GameCube und der Wii ausprobiert haben. Das schlimmste Spiel hat meine Frau Tina mal zum Geburtstag bekommen – eines, bei dem man sich ziemlich zum Narren macht. Der Spielcharakter reagiert meist gar nicht oder wenn, dann extrem zeitverzögert. Die Freude, die ich meiner Frau machen wollte, resultierte darin, dass sie beinahe die Controller zusammengeknotet hätte.“ – Na dann, ab in die Tonne damit! Fallen euch weitere Spielenieten ein, schreibt uns an redaktion@n-zone.de (Betreff: WiiM 2010) und schickt uns ein Foto sowie einen Text, in dem ihr beschreibt, warum euer Spiel zu den größten Wii-Flops aller Zeiten zählt.

MISSION: POKÉATHLON

160 Christoph Vögele	143 Marcel Garling
150 Jan Keiffenheim	142 Dance
150 Christoph Jasiek	142 Marc Pause
150 Jan Spieck	140 Jordan Lehmann
150 Christoph Kretschmer	140 Till Wilhelm
145 Christopher Sucharipa	140 Tobias Schwarz

DER LETZTE WETTBEWERB:
Christoph Vögele aus Hettenschwil (Schweiz) hat es geschafft: Im Pokéathlon-Minispiel „Ziegelbrechen“ schaffte er das Kunststück, 160 Punkte zu erzielen. Damit schlug er das Ergebnis unseres **Pokémon**-Experten Stephan Gerner um satte 41 Zähler! Als Hauptpreis darf sich Christoph nun über das japanische Event-Pokémon Jirachi freuen. Dieses hat zugleich die Besonderheit, dass es die Pokéwalker-Route „Himmelsrand“ freischaltet. Viel Spaß damit!



DER NEUE WETTBEWERB:
In diesem Monat suchen wir den besten Highscore im **HeartGold & SoulSilver**-Minispiel Torschießen. Stephan hat elf Treffer vorgelegt. Wer überbietet seinen Rekord? Einsendungen an redaktion@n-zone.de (Betreff: Torschießen) werden bis zum 30. Juni 2010 wie immer entgegengenommen. Nicht vergessen: unbedingt einen Beweis-Screenshot beifügen! Zu gewinnen gibt es ein seltenes Pokémon.

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Die Grillsaison ist eröffnet: Sieben Leser erfüllten die Bedingungen der letzten N-ZONE-Wette. Gefragt war ein Foto, auf dem ihr ein T-Shirt tragt, das irgendetwas mit Games zu tun hat. Außerdem solltet ihr auf einem tragbaren Fernseher Wii spielen und jemanden auftreiben, der ein Stück Gegrilltes hochhält. Ingo Braun und Justin Pezza (die als Team teilnahmen), Maurice Koutoukalis, Tobias Hild, Familie Stehlin, Benedict Thim, Daniel Heyer sowie Alina Krüger zählen zu den erfolgreichen Lesern. Glückwunsch den ausgelosten Gewinnern!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte, musste er zehn **WarioWare**-Spiele kreieren und diese auf www.n-zone.de vorstellen. Ihr findet die verrückten Mini-Games, wenn ihr oben in der Leiste den Suchbegriff „**WarioWare** Wette“ eingebt.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikantinnen Anne und Christina wetten, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr lasst euch auf einem Bolzplatz (oder im Garten) fotografieren – aber statt Knieschoner habt ihr euch zwei Wii-Fernbedienungen ans Bein gewickelt!
2. Als Kleidung tragt ihr ein regionales Fußball-Trikot, das nicht von einem Bundesliga-Verein stammt.
3. Im Hintergrund jubeln euch mindestens zwei Leute zu, die einen Schnauzbart à la Mario tragen. Der kann im Notfall auch aufgeklebt sein.

Falls sich Christina und Anne irren und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichten sie sich, einen Arbeitstag im Fußballer-Outfit in der Redaktion zu verbringen. Sie müssen als Beweis ein Foto, wie sie gerade am Schreibtisch sitzen, schießen!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 30. Juni 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

EINLADUNG ZUR UNITED LAN 2010

Von den Organisatoren des Fan-Treffens United LAN erreichte uns eine Einladung an alle Leser, die wir gerne an euch weitergeben möchten:

Du hast Spaß daran, dich mit anderen Spielern zu messen? Du möchtest herausfinden, ob du in **Mario Kart** das Zeug zum Besten hast? Du willst allen zeigen, wie man in **Donkey Kong Country 3** 103 % Spielfortschritt in anderthalb Stunden erzielt? Dann bist du bei der United LAN genau richtig! Voraussetzung dafür ist, dass du das Mindestalter von 16 Jahren erreicht hast und eine Menge Spaß mit nach Meschede bringst. Weitere Informationen wie den Eintrittspreis oder Details zu den Turnieren könnt ihr auf www.united-lan.de einsehen. Das Event findet übrigens vom 24. bis 28. Juli 2010 statt. Wir sehen uns vor Ort!

LESERZITATE

Was uns auf der E3 wohl erwartet? Die pure Langeweile! Shigeru Miyamoto wird vermutlich freudestrahlend den Vitality-Sensor in die Luft halten und vorführen, wie **The Legend of Zelda** mit dem Zubehör funktioniert. Somit wird die beste Action-Adventure-Serie aller Zeiten noch simpler und noch uninteressanter. Ein Spieler wird außerdem auf der Bühne herumhampeln und das neue **Wii Party** mit einem Zuschauer aus dem Publikum demonstrieren (vielleicht wird ja Sebastian Stange dafür ausgewählt?). Und zu guter Letzt steht noch der Nintendo 3DS im Rampenlicht – eine Konsole, die die Welt nicht braucht, weil Sony einen deutlich besseren 3D-Effekt mit der PSP2 erzeugt. So weit meine Erwartungen … Ich lasse mich aber gern eines Besseren belehren!

PIERRE STEINMETZ

Solange **Wii Party** so gut gemacht ist wie zum Beispiel **Wii Sports Resort**, habe ich absolut nichts gegen ein weiteres Game dieser Reihe. Und bevor jetzt die Dauernörgler mit Argumenten wie „Nintendo bringt auf Wii nur noch Mist raus" oder Ähnlichem anfangen, setze ich mal schon sechs starke Argumente dagegen: **Sin & Punishment 2** (genialer klassischer Shooter), **Metroid: Other M**, **Super Mario Galaxy 2**, **The Legend of Zelda**, **Xenoblade** und **The Last Story**. Das sind wohlgemerkt alles Titel, die von Nintendo selbst veröffentlicht werden …

NKTHEMINSTREL

Wenn die Wi-Fi Connection so bleibt, wie sie momentan ist, sieht Nintendo keinen müden Euro von mir. Wenn es aber um so Sachen wie herunterladbare Inhalte geht, dann sollen die ruhig Zusatzgebühren einführen. Ist ja nicht so, als gäbe es auf PS3 oder Xbox 360 herunterladbare Inhalte umsonst (die dann auch was taugen). Wer's nicht haben will, braucht's ja nicht zu kaufen. Aber fürs Online-Zocken auf der Wii? Nee, keinen Cent zahle ich dafür!

DRIVEBY

So wie der jetzige Stand der Dinge ist, sollte ich eher Geld bekommen, damit ich diesen Lag-Veranstaltungen überhaupt beitrete. Wenn Big N kostenpflichtigen Online-Support haben will, dann müssen sie massiv aufstocken, ein vernünftiges Freundessystem einführen und vor allem ihre Spiele mal sauber zum Laufen bringen.

PRIME100

Unser Leser Jörg Beetz ist der Meinung, dass früher (als das Nintendo-Logo noch rot war) die weitaus besseren Spiele erschienen. Wir haben uns dazu entschieden, seine Meinung 1:1 ins Heft zu übernehmen. Was meinen andere Leser zu diesem Standpunkt? Schreibt uns, damit wir die Diskussion in der nächsten Ausgabe fortsetzen!

ICH WILL DAS ROTE LOGO ZURÜCK!

Hallo N-ZONis,
ich verfolge die Entwicklung meines Kindheitskonzerns Nintendo seit Monaten aus zunehmender Distanz. Es kommt mir langsam vor, als hätten sie mit der roten Farbe des berühmten Logos auch mein Herzblut aus ihrem Firmenkonzept gewrungen. Der DS machte den ersten Schritt und schüttelte dem schnellen Geld die Business-Hand: Welche Spiele konnten schon die hohen Erwartungen an die innovative Technologie wirklich erfüllen? Gut, es gibt da schon ein paar. Square-Enix' herausragendes **The World Ends With You** zum Beispiel, das die beiden Bildschirme und den Touchscreen zu einer genialen Geschichte vernetzt. Aber das ist nur ein Tropfen auf den lauwarmen Stein im Herzen der zahlreichen Vollblut-Gamer. Die Konsequenz: Wenn ich meinen DS aus der Nostalgie-Schublade hervorkrame, dann spiele ich **Donkey Kong Country**, **Breath of Fire 2** oder **Chrono Trigger**, sprich SNES-Kindheit reloaded. Mit der Wii ergeht es mir leider nicht anders. Das einzige Spiel, das mich wirklich vom Bewegungskonzept überzeugen konnte, war **Metroid Prime 3: Corruption**. Die Steuerung flutscht, alles fühlt sich natürlich an, so als sollte es so sein. Zugegeben, es gibt noch einige Ausnahmen. Großes Lob zum Beispiel an Konami für **Silent Hill: Shattered Memories**! Hier bringen die Wii-spezifischen Features tatsächlich mal eine stagnierende Serie voran, und wenn Harrys Handy in meiner Hand klingelt, gelangt der Grusel von seinem gewohnten Platz (dem Bildschirm) in meinen privaten Raum hinein. So etwas gab es bisher in dieser Form nicht, die Wii versprüht tatsächlich einen Hauch von Möglichkeiten. Und was kaufen die Wii-Besitzer? Richtig, **Babyfrühturnen 3D**. Wie also geht es weiter, Nintendo? Mit dem Populär-D-Zug zuerst durch Hyrule und dann auf den 3D-Trend? Ich kann mir zwar noch nicht wirklich vorstellen, wie ein 3D-Handheld funktionieren soll, noch viel weniger aber, welchen Nutzen dieses Feature für zukünftige Spielerlebnisse bereitstellen soll. Ich erinnere mich zurück an N64-Zeiten: Während der ersten beiden Levels war das **Lylat Wars** beiliegende Rumble Pak ein echtes Erlebnis – mittlerweise weiß ich bei den meisten Games noch nicht mal mehr, ob das Feature überhaupt aktiviert ist. Es ist erschreckend normal geworden. Auch der 3D-Hype in den Kinos scheint mir eher eine Marketing-Masche zu sein. Mal ehrlich, **Avatar** ist storytechnisch – nett ausgedrückt – kaum der Rede wert. Und schon mein zweiter 3D-Film ging mir gehörig auf den Seh-Nerv: Die ohnehin schnellen Bilder prasseln zwar dreidimensionaler, aber gleichzeitig auch wesentlich hektischer auf mich ein. Wozu also einen 3DS? Ihr versteht meine Befürchtung. Zwei gute Games kommen, die den Raumeffekt für ein sinnvolles Spielekonzept für sich nutzbar machen werden. Und was wird der kommende Bestseller? Richtig, **Frühkinderturnen 3D**. Vielleicht sollte sich Nintendo endlich mal wieder auf die (nach wie vor) treuen Fans konzentrieren. Denn die sind eine Langzeitinvestition. Also, liebe Mannen von Nintendo: Gebt uns Donkey zurück. Und Captain Falcon. Und **Wave Race**. Von mir aus auch alles in 2D.

JÖRG BEETZ

WARIOS TON-ARMEE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ihr habt vor einigen Ausgaben meine Tonfiguren abgedruckt und dafür bin ich euch ganz doll dankbar. Aber damals hat noch etwas Wichtiges gefehlt: eine eigene Website, genau genommen ist es nun ein Profil bei myspace.com geworden. Dort präsentiere ich meine besten Arbeiten der Öffentlichkeit: Bücher, Comic-Zeichnungen, Tonfiguren und mehr! Würdet ihr in der N-ZONE irgendwo ein kleines Plätzchen freihalten und auf meine Seite hinweisen? Sie heißt www.myspace.com/Kado-images.

Kai überraschte uns mit selbst gemachten Tonfiguren aus der **Wario**-Welt. Der dicke Nintendo-Held würde bestimmt „So ein Mist!“ dazu sagen, aber uns gefallen die Figuren ausgesprochen gut! Sie haben übrigens auf unseren Schreibtischen ihre Stammplätze gefunden. Danke schön!

N-ZONE: Na sicher doch. Du scheinst eine sehr kreative Ader zu haben – Respekt für die zahlreichen Tonobjekte, selbst gebundenen Bücher und Zeichnungen!

Zum Dank schenke ich euch wieder ein paar Tongegner. Sie sind nicht alltäglich, aber sie kommen euch vielleicht bekannt vor? Es sind Gegner aus dem **Wario Land**-Imperium. Schade, dass diese Gegner nicht ins **Mario**-Universum integriert wurden (genauso wie der coole Eiermann aus der Pumpkin Zone von **Super Mario Land 2**). Na ja, vielleicht ändert sich das ja …

N-ZONE: Stimmt, wir haben die Gegner zumindest schon längere Zeit nicht mehr gesehen. Aber vielleicht liegt das auch daran, dass Warios letztes Abenteuer in der Shake-Dimension schon gut anderthalb Jahre zurückliegt. Hoffentlich sieht jemand bei Nintendo deine Tonfiguren und denkt sich „Lasst uns mal wieder ein Wario-Spiel entwickeln!“ Ach, wir träumen zu viel …

Ich habe mir ein komplettes Storyboard für ein eigenes Videospiel namens „Projekt Freakshow“ ausgedacht. Mein Traum wäre es, wenn es jemandem gefällt und das Spiel programmiert wird!

N-ZONE: Wir erhalten häufiger solche Ideen und haben das eine oder andere Konzept sogar schon mal weitergeleitet. Allerdings dürftest du als (Noch-)Unbekannter in der Branche nicht auf allzu viel Gehör stoßen. Versuch doch mal, ein Praktikum bei einem Entwicklerstudio in Deutschland zu ergattern und dann deine Vorschläge einzubringen! Wir haben deine Konzeptskizzen übrigens auf www.n-zone.de veröffentlicht. Vielleicht bekommst du ja fundierte Rückmeldungen von Lesern, die sich mit Spieleprogrammierung auskennen.

So, das war es denn auch schon, ich wünsche euch noch viel Erfolg, wobei ihr euch eigentlich ruhig zurücklehnen könnt: Geht es um Nintendo, so ist die N-ZONE unschlagbar! Es sind nicht einfach nur die Informationen, es ist das ganze Drumherum!

KAI KWIATKOWSKI

N-ZONE: Danke schön! Aber zurücklehnen? Nie und nimmer. Das tun wir nur, wenn wir genüsslich ein Nintendo-DS-Spiel auf dem Bürodrehstuhl testen.

BLOSS NICHT INS KRÖPFCHEN!

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese eure Zeitschrift schon lange und bin auch sehr zufrieden, vor allem die Retro-Rubrik verschlinge ich begierig. Aber dieses Mal bin ich nach der Lektüre dieser völlig außer mir und muss mich schwer zusammenreißen, den längsten Leserbrief aus ebendieser Ausgabe nicht zu überbieten und keine bösen Töne anzuschlagen.

N-ZONE: Oje! Vielleicht war es doch keine so gute Idee, deinen Leserbrief hier abzudrucken … Augen zu und durch!

Wie könnt ihr **Mario Bros.** nur ins Kröpfchen stecken (Paddy bezieht sich auf die Rubrik „Töpfchen & Kröpfchen“, Anm. d. Red.)? Wäre ich nicht sowieso ein Nintendo-Freak, wäre dieses Spiel der Hauptgrund, dass mein NES permanent am TV angeschlossen ist. Der komplette Verriss ist ein Beweis, dass der Autor dieses Meisterwerk wirklich keine Viertelstunde angespielt hat. Dass Sprünge nach links oder rechts nur ausgeführt werden können, wenn das Steuerkreuz schon während des Laufens in die jeweilige Richtung gedrückt wird, ist Tatsache. Lustig ist nur, dass mir dieser Fakt in all den Jahren nie präsent war.

N-ZONE: Der Schuldige war (mal wieder) unser Christoph. Der hat es tatsächlich gewagt, die Steuerung von Mario Bros. als Negativbeispiel zu nennen. Wir haben ihn zur Rede gestellt! Seine Rechtfertigung: „In dieser Rubrik musst du manchmal gezielt provozieren. Das gehört zum Konzept! Mario Bros. ist in puncto Gameplay großartig, wenn man den frühen Entstehungszeitraum mit einbezieht. Supertoll. Das beste Spiel der Welt. Aber mal ehrlich, für ein Mario-Spiel war die Steuerung doch recht unpräzise. Und jetzt lass mich gefälligst meinen Highscore von 999.375 Punkten brechen!“

Liebe Grüße und weiter so!

PADDY SCHMIDT

BERUF: SPIELEREDAKTEUR?

Hallo N-ZONE-Team!
Zuerst ein großes und dickes Lob. Ihr seid spitze! Macht weiter so tolle Berichte! Euer Heft wird ja wirklich niemals langweilig und man kann es stundenlang lesen (auch auf der Toilette)! Aber jetzt zu meiner Frage: Wie wird man ein Game-Redakteur? Ich weiß, dass ich diesen auch später machen will. Allein wenn man euer Magazin liest, spürt man Freude. Mit Freunden über Spiele diskutieren, sie testen, Interviews mit Spieleproduzenten führen und dabei auch noch Berichte schreiben. Ein Traumjob! So stelle ich mir zumindest den Beruf vor.

N-ZONE: Stimmt, der Beruf eines Spieleredakteurs gehört zu den wenigen Jobs, bei denen man Hobby und Arbeit miteinander verbinden kann. Die wichtigste Voraussetzung ist die Beherrschung der deutschen Sprache. Man darf nicht vergessen, dass das Verfassen und Recherchieren von Artikeln viel Arbeit ist – das Spielen nimmt bei den meisten Redakteuren weniger als 20 Prozent seiner Aufgaben ein.

Aber wie kommt man dahin oder wie seid ihr dahin gekommen und ist der Weg hart? Ich will nach meinem Realschulabschluss mein Abitur machen. Aber was kommt dann? Studium zum Journalisten oder wie? Es wäre nett, wenn ihr meine Frage beantworten könnt.

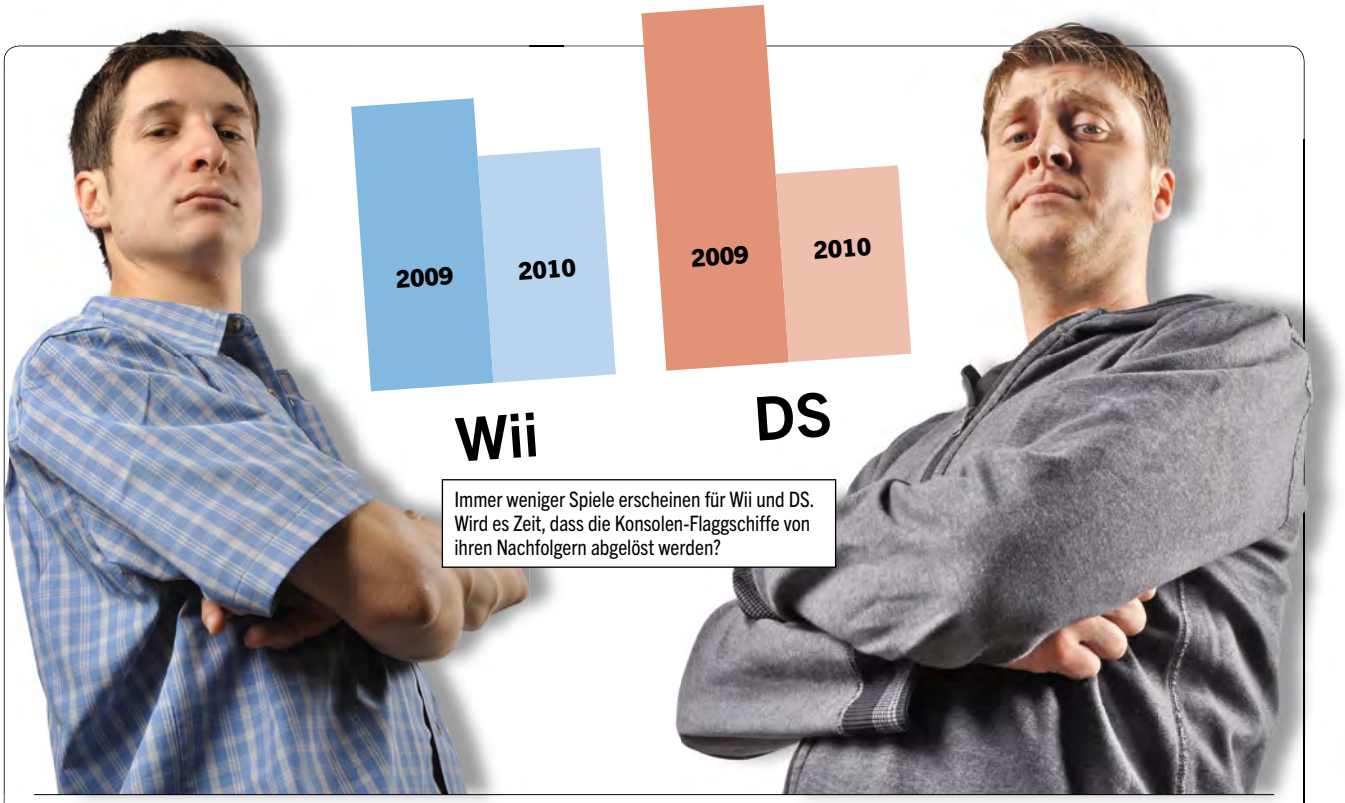
N-ZONE: Der Weg in den Beruf ist uneinheitlich. Manche steigen mit einem Volontariat ein (etwa bei einer Tageszeitung) und landen danach in der Spielebranche. Andere studieren nach der Realschule oder dem Abitur zuerst ein Fach ihrer Wahl und beginnen dann ein dreimonatiges Praktikum, beispielsweise hier bei Computec, ehe es projektbezogen als „Freier Redakteur“ (also in einer Selbstständigkeit) weitergeht. Du musst aber bedenken, dass es in Deutschland nur sehr wenige Stellen als Redakteur bei einem Spielemagazin gibt. Es gehört also eine große Portion Glück dazu, diesen Beruf hauptberuflich auszuüben. Wir wünschen dir viel Erfolg dabei, empfehlen dir aber sehr dringend, einen Plan B bereitzuhalten, falls es nicht klappt.

Wer weiß, vielleicht mach ich ja später ein Praktikum bei euch!

KEVIN

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth



Immer weniger Spiele erscheinen für Wii und DS. Wird es Zeit, dass die Konsolen-Flaggschiffe von ihren Nachfolgern abgelöst werden?

IST WENIGER MEHR?

Die Anzahl der großen Neuveröffentlichungen geht zurück. Was bedeutet das für uns Spieler?

Christoph: Bei der Recherche für die Kalenderrubrik fällt auf, dass weniger Spiele für Wii und DS erscheinen. Und die wenigen Titel sind immer häufiger Low-Budget-Produktionen, die für Vollblutspieler nicht relevant sind. Hast du ähnliche Erfahrungen gemacht?

Thomas: Genau das ist mir in den letzten Monaten auch aufgefallen. Im Vergleich mit den Vorjahren erscheinen 2010 weniger Games für die beiden Nintendo-Systeme, die uns Spieler interessieren könnten. Woran liegt's? Lohnt es sich nicht mehr, für einige Hersteller auf der Wii und dem DS Spiele zu veröffentlichen, weil sich darauf fast sowieso nur die großen Nintendo-Titel richtig gut verkaufen? Oder sind das die Vorboten des DS-Nachfolgers 3DS?

Christoph: Es ist die Mischung aus alldem. Um es zu konkretisieren, frage ich dich: Welches war dein letztes Spiel, wofür du den vollen Preis, also 40 Euro, gelöhnt hast? Ich schlage schon seit Monaten immer erst dann zu, wenn ein Spiel nur noch 20 Euro kostet. Und das Erschreckende dabei ist: Die Preise sinken immer schneller! Was uns Zocker freut, dürfte die Hersteller insgeheim mächtig ärgern. Aber warum tun die nix dagegen und halten die Preise langfristig oben?

Thomas: Wenn du erst auf eine Preissenkung wartest, fehlen dir wahrscheinlich die besten DS-Games, denn der schnelle Preisverfall nach dem Release scheint Nintendo nicht zu berühren. Qualität hat und behält eben ihren Preis! Ohne entsprechende Angebote oder Preissenkungen blieben viele der anderen Hersteller wohl auf ihren Games sitzen.

Christoph: Das ist zwar prinzipiell richtig, aber auch bei Nintendo sind solche Preisverfälle zu beobachten. **Super Mario Galaxy 2** gibt's augenblicklich etwa für gerade mal 40 Euro. Aber wir reden hier auch über die massiv gesunkene Anzahl an Neuveröffentlichungen. Wenn ich mir die N-ZONE-Terminseite anschaue, sehe ich nicht nur viel weniger Spiele als noch vor einem Jahr – die wenigen Spiele sind oftmals auch von erschreckend schlechter Qualität! Das sind fast schon Zustände wie zu späten PSone-Zeiten, wo jeder Hersteller noch mal die schnelle Mark machen wollte.

Thomas: Einen Preisverfall würde ich das bei **Galaxy 2** nicht nennen – vielmehr ein gutes Angebot. Ich wette, das Spiel wird in einem Jahr nicht viel weniger als jetzt kosten; andere aktuell erscheinende Spiele wird's dann aber schon für einen Appel und ein Ei geben. Dein Vergleich mit der PSone ist gut – ich kann mir durchaus vorstellen, dass es vorerst beim DS und früher oder später auch bei der Wii so kommen wird. So ist's eben, wenn eine Konsolengeneration die besten Tage hinter sich hat.

Christoph: Korrekt. Ich frage mich übrigens, ob Nintendo irgendwann die Wii als offene Entwicklungsplattform freigibt – so wie es bei der PS2 der Fall ist. Jeder Entwickler kann also nach Herzenslust eigene PS2-Spiele produzieren, ohne sie von Sony freigeben zu lassen. Das öffnet zwar Missbrauch Tür und Tor – in Form von miesen Ramschtisch-Games –, verschafft unabhängigen, kleinen Studios aber ungeahnte Möglichkeiten. Und die befürchtete Welle an 08/15-Spielen ist auch ausgeblieben. Vor allem Mini-Entwickler könnten davon profitieren.

Thomas: So wie Nintendo das NES, das SNES, das N64, den GameCube und alle Handhelds als offene Entwicklungsplattformen freigegeben hat: gar nicht. Dadurch kämen zwar wieder mehr Spiele, doch ich glaube, dass sich viele kleine Software-Schmieden momentan sowieso viel mehr auf iPhone, iPad & Co. konzentrieren. Bleibt zu hoffen, dass auch weiterhin hochwertige Spiele für Wii und DS erscheinen, die aus der Masse herausstechen und für die man auch gerne den Vollpreis bezahlt.

Christoph: Ich wünsche mir momentan nur eines: gute Spiele, Monat für Monat. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 57 und für das Mini-Abo auf Seite 95 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 13/10
Pokémon, Yu-Gi-Oh! 5D's, coole Sticker, Poster u. v. m. Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 07/10
Call of Duty: Black Ops, LittleBigPlanet 2, Metal Gear Solid: Peacewalker, Blur, Red Dead Redemption u. v. m.

X3 06/10
Top-Themen: **Alpha Protocol, Blur, Gears of War 3, Alan Wake, Splinter Cell: Conviction, Fable 3, Halo Reach** u. v. m.

Games Aktuell 07/10
Top-Themen: **Need for Speed: Hot Pursuit, Dead Space 2, Driver San Francisco, Call of Duty: Black Ops** u. v. m.

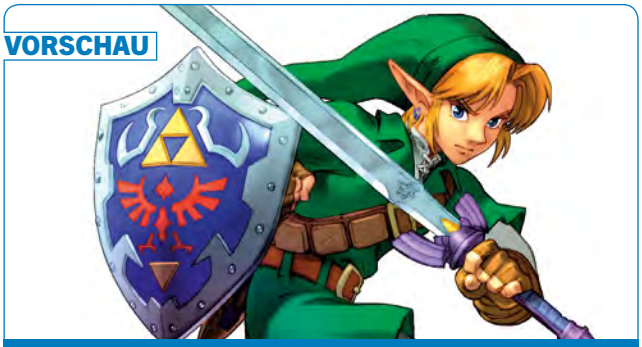
Jetzt im Handel

Mit Doppel-DVD

Für nur € 3,90

AUSGABE 08/2010
AB 21.07.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

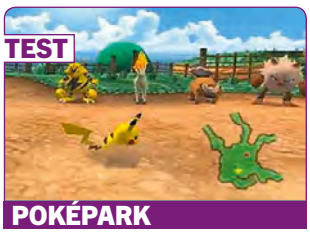


THE LEGEND OF ZELDA

Das Warten hat ein Ende: In der nächsten Ausgabe der N-ZONE verraten wir, was euch in Links nächstem epischen Abenteuer für die Wii bevorsteht!

METROID: OTHER M

Und noch eine große Nintendo-Marke: In unserer Vorschau liefern wir euch megaspannende Informationen zur kommenden **Metroid**-Action für die Wii.



POKÉPARK

In der kommenden Ausgabe testen wir den neuesten **Pokémon**-Titel für die Wii.

SONIC COLOURS

Er rollt und rollt und rollt: Alles zu Segas nächstem **Sonic**-Spiel für Wii und DS!

AUSSERDEM:

Allen Spielern, die so richtig in die Welt ihrer aktuellen Lieblingsspiele für den PC eintauchen wollen, sei **PC Games Power Player** ans Herz gelegt. In dem brandneuen Magazin findet ihr ausführliche Guides, Reportagen, Dossiers und Tipps & Tricks zu den momentan beliebtesten und meistverkauften PC-Spielen. Schnappt euch das geheime Wissen der Spieleprofis!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stephan Gerner, Andreas Kasprzak, Christian Schönlein
Trainees	Christina Kalka, Anne Schmiedl
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Trainees	The-Khoa Nguyen, Sebastian Srb
Entwicklung	Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Abonnement € 39,50
Österreich: Abonnement € 47,-
Ausland: Abonnement € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY², COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de